


漫威英雄传 热血江湖2

“黑暗之魂”续集 死亡空间3 / 殖民地陆战队

孤岛再惊魂 刺客信条III / 幽浮

大众软件®

大众软件旬刊
2013年
总第430期

02 月中

本期零售价：10元
邮发代号：082-726



电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

风驰电掣的传奇
电子游戏和赛车运动

标准软件编年史 / 解码《最高通缉》/ 游戏中的赛车运动 / 写实赛车游戏的过去和将来 / 卡丁车大乱斗 / 游戏载具漫谈

Issue 430

专题企划 标准软件编年史 在线争锋 从玩家到解说/“星际2”五大退步明星 前线地带 黑暗之魂II/孤岛危机3/皇牌空战——突击地平线 深度游戏《熊猫人之谜》未来改动汇总 评游析道 孤岛惊魂3/刺客信条III/索尼克大跳跃/Valve的客厅之路/向游戏音乐致敬 桌面游戏“凤鸣玉誓”冒险模式试玩手记/DNF集换式卡牌：玩什么牌？比什么赛？

www.popsoft.com.cn

ISSN 1007-0060



2.8

死亡空间3

不幸的是，重力碎星舰“石村”号在神盾7号行星挖出了复制的红色神印，并先后导致了石村号和土星泰坦殖民地的尸变体浩劫。Isaac开始寻找摧毁神印的方法——传闻在200年前，曾有人在偏远的寒冷行星上阻止了尸变体的爆发事件。获悉这个消息的Isaac立即出发，前去调查事件真相

黑手党
黑帮之城
2013.2.1

死亡空间3
2013.2.8

异形
殖民地陆战队
2013.2.12

孤岛危机3
2013.2.21

地下铁
最后的曙光
2013.3.1

古墓丽影
2013.3.5

模拟城市
2013.3.7

星际争霸 II
虫群之心
2013.3.12

生化危机6
2013.3.22

生化震撼
无限
2013.3.26

英雄连2
2013.3.29

星际迷航
2013.4.26

死亡岛
激潮
2013.4.26

COMING SOON

P14
标准软件编年史

有许多欧美开发公司会因为它们复杂的英文名字让中国玩家产生距离感甚至陌生感，标准软件，也就是Criterion Games，也属于此类。在这家公司的历史上，诞生了许多值得一提的作品——“火爆狂飙”系列、最近的两作“极品飞车”，乃至在上个主机世代曾经有惊鸿一瞥的FPS游戏《黑煞》

P66
漫威英雄传

提起网游授权，Marvel真是一把辛酸泪。眼见自己老对头旗下的《DC漫画英雄Online》已经风风火火地运营了两年，而自己的网游口号喊了七八年，直到最近才步入正轨，期间历经多少曲折，说出来就是一出有关版权、利益、平台的大戏……

本期目录

大众软件旬刊
2013年02月中
总第430期

P133
潘多拉与兔子洞

于是，我们进入了《孤岛惊魂3》的世界，就好比是爱丽丝跳进了兔子洞。无错——这个游戏一开场就引用了《爱丽丝梦游奇境》中的句子，并且在之后的剧情里还引用了很多。玩家是一个在洛杉矶长大的小青年Jason Brody，而南太平洋上的Rook群岛就是他的兔子洞，疯狂的海盗头子Vaas则是他的柴郡猫



P157
向游戏音乐致敬

2012年11月，由伦敦爱乐乐团演奏的《最伟大的游戏音乐2》正式发售。对于产业规模巨大，却没能得到相应社会地位的游戏业来说，这是一次艺术之间的相互认同。“游戏也可以是高雅的”，这只是这张专辑所传达出来的一个讯息。至于它还有什么非凡意义，这得从第一张专辑开始说起


精髓

“《二之国》是对日系RPG优点的一次集中展示。”

Level 5的《二之国——白色圣灰的女王》于2月在欧美地区上市，制作人日野晃博表示，本作展示了日系RPG最精髓的一面。



变化

“移动游戏市场正在接近一个平衡点。”

EA移动游戏部门All Play的主管Nick Earl认为，移动游戏玩家正在逐步接受这个平台的核心游戏，这意味着这个市场正在走向成熟。


门槛

“进入主机硬件市场可不是一件容易的事情。”

微软欧洲区副总裁Phil Harrison评论CES上Valve的Steam主机原型时称，主机市场的竞争者的阵容深度必须足够方能生存下去。



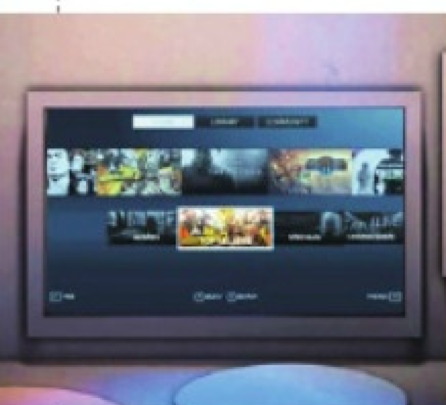
“《光环4》已经足够成功，但是343 Industries下一次会做得更好。”

接手“光环”系列的343 Industries在《光环4》上交出了一份市场和口碑双丰收的满意答卷，而领军人物Frank O'Connor坦承，《光环4》中有很多343错失了的机会，这些错误和遗憾他们会尽力在下一代主机的开发中弥补，也暗示《光环5》将登陆下一代Xbox。



“实体游戏和相关市场模式至少两年内不会被数字发行和云游戏超越。”

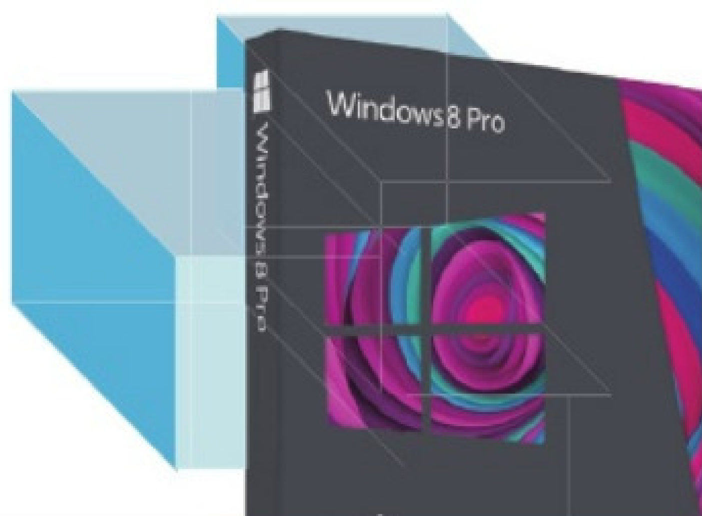
国际数据统计机构IDC表示，虽然他们预测实体游戏发行会因为数字渠道的飞速发展以每年3%的速度下滑，但Wii U等新一代主机的发布会带来一轮回暖的趋势，至少在2013和2014年，实体光盘将仍然是玩家（特别是主机玩家）所接触到的最主要的游戏销售渠道。



Valve的资深产品设计师Greg Coomer称，Steam大图模式的出现使得Steam不再是一个不能进入客厅的“残缺”的产品。



CAPCOM北美分部制作人Alex Jones对VG247表示，Ninja Theory在新《鬼泣》上的表现非常出色，日本本部也给予了他们最大的信任。



Windows 8市场表现逆势强劲，游戏产业质疑依旧。

1月的CES上，微软宣布Windows 8自2012年发售以来已售出6000万份，Windows应用商店的下载量则突破了1亿次，是微软有史以来市场表现最佳的操作系统。但游戏业对于Windows 8的质疑声却从未停止，Valve、暴雪和众多开发商都曾表达过对微软试图走封闭生态环境路线的担忧。



没戏

Steam Box在2013年不会正式公布和面世。

虽然在CES上有多款Steam优化PC展出，但Valve多次确认，真正的Steam Box并不会在今年公布，更不要提发售了。



霸主

Xbox 360连续24周盘踞北美销量冠军。

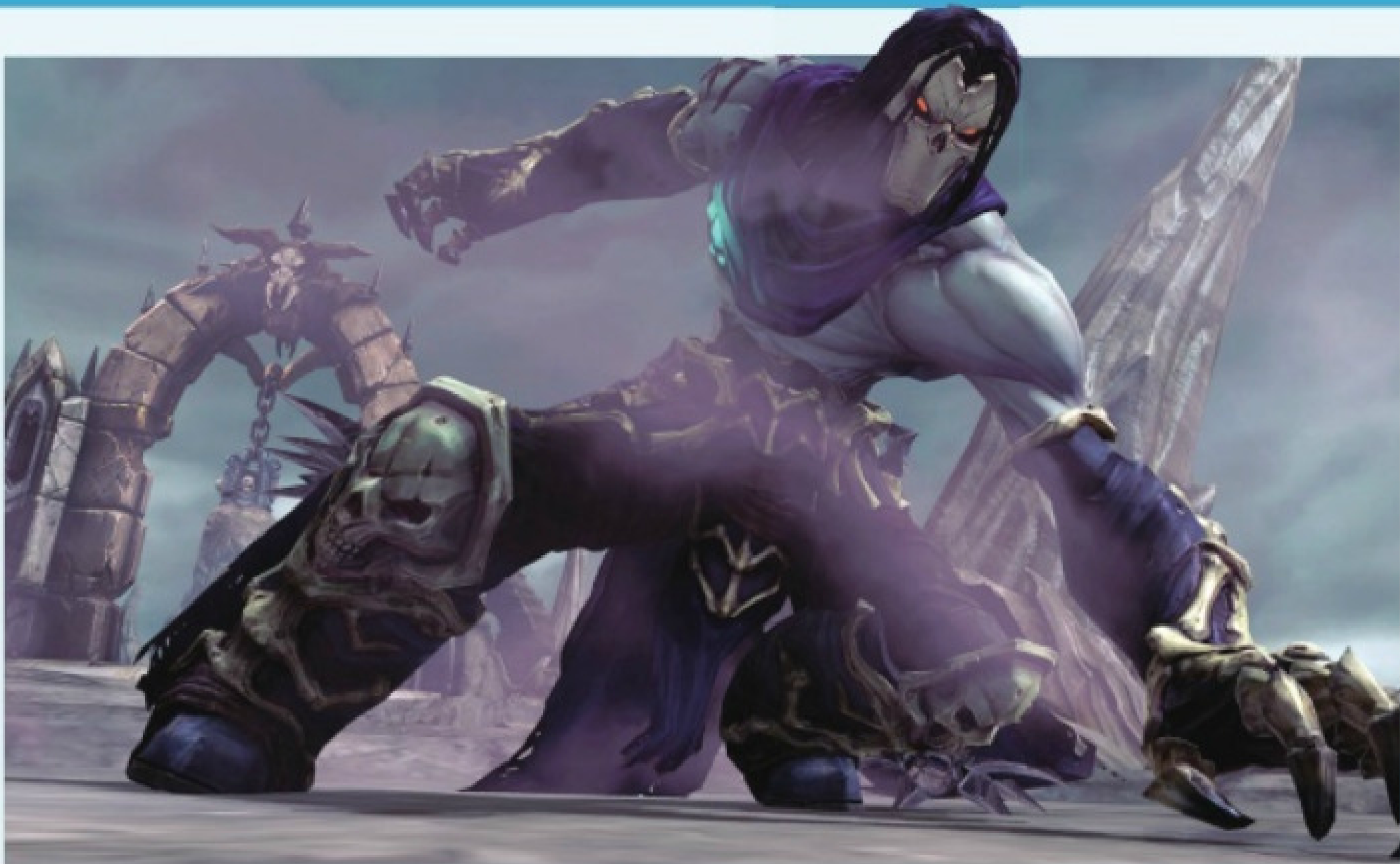
2012年12月，Xbox 360在北美总共售出140万台，而该平台硬件、游戏和外设总计销售额在12月高达12.7亿美元。



重生

《神秘世界》免费运营后强势反弹。

《神秘世界》在2012年12月宣布进入免费运营，采用类似《激战2》的内容购买服务之后，活跃玩家数提高了400%之多。



THQ申请破产后的剩余资产于1月22日低价拍卖，华纳、EA、育碧等重要买家在列。

THQ自2012年12月正式申请破产之后，其手中的剩余品牌及资产的去向一直备受业界关注，在与破产法庭协商之后，原定于1月15日进行的资产拍卖会延期到了1月22日，旗下的所有工作室和新作都进行了拍卖，多家大型厂商参与了这场扫旧货活动。



网络集资网站Kickstarter宣布，在过去的2012年中该网站的游戏部门总共募集了超过8300万美元。

Kickstarter在2012年成为了游戏界的一种现象，不论是草根的新晋开发者，还是大到Chris Roberts这样的业界传奇和Obsidian这样的资深工作室，都开始通过Kickstarter为新项目募集资金，这种“先购买再开发”的崭新商业模式在2013年或许将继续引领新的风潮。



著名零售商GameStop的数据显示，2012年其全球销售额下滑了4.4%，而数字渠道延续了近年的强势，同比增长了近40%。



吉勒莫·德尔·托罗的新作《环太平洋》中出现了GLaDOS配音者Ellen McLain献声的AI，作为“传送门”死忠的导演表示这是有意为之。

新时代的开端，PC游戏的新生

2013，主机统治的结束？

Patrick Garratt
VG247/2013.1.7

主机市场现在急需一次洗牌式的变革，而Valve对这个机会早已虎视眈眈。今年或许是游戏业的重要转折点。



2013 – the year PC gaming disrupts the console business

We could be about to see the biggest disruption to the console market since Microsoft launched Xbox in 2001.

Fear and loathing

不论Valve以何种形式介入主机市场，他们都将是止步不前的主机领域最大的搅局者

我们经历了2013年以来最具新闻震撼力的一个周末，长年以来被主机占据的游戏市场杀入了Valve和NVIDIA这两个PC游戏的巨人。

Valve的“Steam盒子”的种种流言甚嚣尘上，这周六（1月5日那一周）一位Valve员工称，Steam盒子将采用Linux系统，并且会非常像游戏主机。据说它今年会公布（本文写作于Valve确认今年不公布之前——译注），而过去的48小时中我们还听说了不少关于E3的传闻。

NVIDIA则在CES发布会上首次公开了“神盾计划”（Project Shield），这是一款采用NVIDIA自家的Tegra 4移动处理器和Android操作系统，拥有双摇杆的便携游戏设备。

一旦PC厂商介入主机大战的这些猜测成真，影响将是巨大的。如果Steam盒子的新闻是真的，Valve真的从硬件厂商那里拿到了大优惠价，推出了性能和价格都可以接受的新主机，或许我们将会看到自2001年微软发布Xbox以来主机市场的最大震荡。

恐惧与厌恶

我其实一直对Valve在主机市场上的真正地位表示怀疑。大图模式去年发布了，当时我还写文章表示，索尼和微软没有必要因为它而感到焦虑，因为这里存在着硬件门槛的问题，如果你需要一台六七千块的电脑才能呈现出最好的效果，那这个东西还是给核心PC玩家用的。但是，如果Valve成功地推出了Steam品牌的家用主机，上面这个问题立刻就会土崩瓦解。

Valve今年在硬件领域有所动作也是很符合逻辑的一件事。微软和索尼即将发布他们的新一代主机，这俩看起来都不太可能便宜。这意味着Valve的定价空间就灵活了很多。从策略角度来说，此时不上，更待何时？

抛开硬件成本不谈，更有趣的一面是，主机市场现在巴不得来个搅局的。微软和索尼的经济系统独裁垄断，和他们合作要么是赚得盆满钵满人人住海景别墅，要么就是堕入万劫不覆地狱永世不得超生。众所周知，独立游戏这些年来始终游离于Xbox和PlayStation的生态圈之外，几乎没有几个发行商能在Steam之外的地方获得成功。微软和索尼的兴趣仅仅集中在大品牌上。

微软和索尼把自己绑在实体大型游戏这根木头上，对他们自己毫无帮助。实体店层层的渠道和实体游戏成本一再地拉高游戏的价格，等着吧，再这么下去，各大媒体迟早要为这事暴动。而Steam则是一个无比开放的平台，从几块钱的小作品到3A级大作无所不包，也不会受实体渠道的拖累。

对玩家来说，新竞争者的出现无疑是令人激动的，我们将有机会看到数字发行游戏的价格下滑，看到独立游戏进入主流。如果今年E3，Valve带着新主机强势登场，我们对电子游戏产业的认知或许将被永远改变。



如果Valve能够真的搞定成本和产能问题，或许我们真的要好好考虑一下未来的主机市场了

老树也能开新花

重启，重生

REBOOT
EDGE/2013.1

抛开过去的一切成功与失败，用全新的理念和思路让沉寂的品牌与系列重新焕发光芒。



重启并不意味着炒冷饭，重启意味着有诚意的创新，这一切，都是站在巨人的肩膀上

如果你手头有一个被用在了错误的地方，被糟践得不象话，被囚禁了一万年的品牌，你会打算怎么办？和电影产业最近几年的趋势相似，游戏界最近开始流行重启项目，目标是抛开某个系列过去成功的要素，用全新的方式加以演绎。有一些系列在诞生20年后仍然表现抢眼，而另一些已经被搁置得太久，完全可以重头开始了。

“大家一般来说还是比较理解重新演绎某个系列这件事情的，”Crystal Dynamics品牌总监Karl Stewart这样说，“他们理解你并没有抛弃某个品牌的根基，而是重新塑造它的形象。”Stewart是即将发售的新《古墓丽影》的创意和市场团队的中坚，这部作品对劳拉冒险旅程的重新诠释赢得了相当高的评价，Stewart深知这其中的挑战。

2012年的《幽浮——未知敌手》和2011年的《真人快打》都属于这种对旧品牌的重新塑造，这二者向我们展示了新的理念与技术和曾经的成功模板之间会发生什么样的化学反应。可是他们究竟是如何谨慎地计算这重生之旅的每一步的呢？

Crystal Dynamics从Core Design的失败废墟中接过“古墓丽影”的开发重担，用小心谨慎的革新在《传说》和《地下世界》中展示着自己，但Stewart知道，这些对“古墓丽影”系列来说不过是苟延残喘。在《地下世界》之后，他们回头望去，“古墓丽影”这个系列是否还可以继续存在15年？至少这样不行。

重启的《古墓丽影》需要抓住初代捕获玩家的心的那些关键要素，并在这些关键要素的基础上添加新的点子。“如果我们要让‘古墓丽影’继续发展15年，我们就必须让玩家更深刻地理解劳拉作为一个人的存在意义，而不仅仅是1996年那个操着双枪杀进丛林的姑娘。”

对于Firaxis Games来说，重启《幽浮》更多的是一次风云际会，不仅仅是对“幽浮”这个已经近10年没有新作的古老系列，对这背后的推动者和主导者Jake Solomon而言更是这样。他在14岁的时候就因为初代《幽浮》的影响而踏上了游戏开发之路，但2003年他曾试图重制原作，结果却并不如他的意。



“那个游戏弱爆了。幸好那个项目从来没有成型，我当时还是太年轻了，经验和地位都不足以掌控这个游戏，整个团队和公司都花了很长的时间，才有了足够的积淀来理解这些。”

这一等，就等到了2008年。此时的Solomon在席德·梅尔的手下已经成长为一名资深制作人。《幽浮——未知敌手》一开始其实并非重启，而只是简单的原作升级版，在开发的早期，Firaxis Games的思路与原作太过于接近，虽然老玩家对此欢呼雀跃，却未能真正获得更多玩家的芳心。

“原作达到的成就实在是太高了，也许比我们今天的很多游戏都要出色，”Solomon解释道，“但高山仰止的代价，则是它的缺点极为突出，例如严重的节奏和战斗系统问题。”整个开发团队一开始对结果并不满意，但在一次又一次的调整与讨论之后，他们最终决定走上一条新的道路。

Firaxis最终没有选择抱紧原作的机制这条大腿，而是保持原作最精髓的那些部分，例如永久死亡角色、可摧毁场景等等，他们在保持并改进这些经典元素的基础上，开始尝试新的游戏机制，开创了一条属于自己的“幽浮”道路。

在尊重玩家对旧作的回忆与建立新的道路之间寻找平衡是很困难的，《双截龙——霓虹》的开发商WayForward的策略则是“抓住玩家的回忆”。“我们要做的并不是复制某个游戏，而是带给玩家足以唤起他们对这个游戏的美好回忆的体验。”

重启作品自身是某个系列发展壮大的必经的革命之路，受众乐于看到在传统的精髓被保留的同时，展现出新的风貌，这样的重启就是正确的：这是一次将经过了时间考验的模板重新诠释的最好机会。



全房间立体投影的黑科技是否足够实用了？

微软在2013年CES上公布的可交互360度投影技术Xbox IllumiRoom看起来极为震撼，就是不知道实际的功耗、维护与亮度表现如何。

《横行霸道Ⅴ》距离预定的2013年春季上市时间越来越近，具体发售日却仍然是谜。

GTA5的具体上市时间仍然未知，以本作展现出的超强素质来看，一旦进入原本就已经残酷至极的春季商战的话，诸如《孤岛危机3》《死亡空间3》等原本为躲避GTA5而延期至今年2至3月的一票大作，岂不是赔了夫人又折兵，到头来还是逃不掉这一劫？

不玩这游戏收藏个手柄也是可以的呀！

《古墓丽影》新作虽未发售限定主机，但推出了一款主题手柄，红色的残破基调加上绷带等装饰体现出了劳拉荒岛生存的主题。







卖典藏版的见过，您见过典藏版不带游戏单独卖的吗？没见过？那今天您开眼了。

EA宣布《死亡空间3》将有一款“开发团队”限定版，内含大量相关周边，限量5000套，如果玩家不想要其中的游戏，也可以单独购买不含游戏的限定版物品套装，价格则是天文数字一样的160美元，快要打破典藏版售价纪录了吧。



如果Tegra 4和配套的PC套件足够强劲，Project Shield有希望为移动游戏带来新鲜空气。

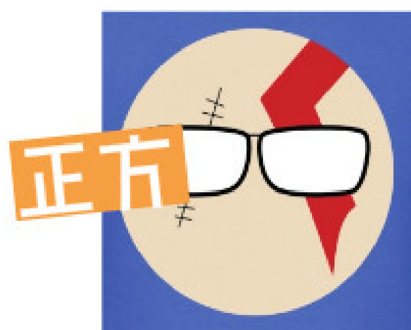
CES 2013上NVIDIA展出的杀手锏是采用自家Tegra 4移动处理器的Android移动游戏设备Project Shield，标配手柄和可折叠屏幕，还可通过Wi-Fi或云网络操作PC游戏，如果概念能够以较高的完成度实现，似乎相当有前途。

简单地说，这是“路线”问题

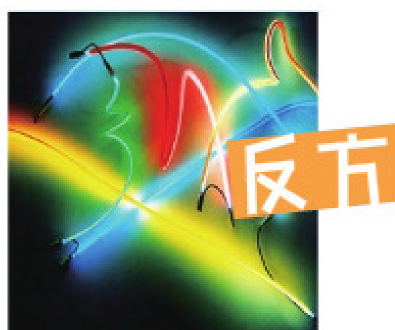
竞速游戏需要沙盘吗？

digmouse
vs.
Neonlight

“极品飞车”和“极限竞速”的最新一作都是沙盘化的竞速游戏，代表了这个类型的一个趋势，但传统竞速游戏真的需要沙盘内容吗？



digmouse
沙盘是盘活的新血



Neonlight
坚守速度与激情的核心

《极限竞速——地平线》的反响十分出色，可决定这一切的是沙盘化的转型还是新的驾驶风格呢？

在飙车、玩车和改造之外，竞速游戏还有一个重要的游戏内容，或者说是功能，那就是看风景，“极品飞车”前几代当时被人追捧，有一个重要的原因不就是用来看风景太棒了？哪个玩过GT4的玩家没有尝试过拍照模式？次世代之后像“极限竞速”系列和《无限试驾》这样的传统竞速游戏也把画面和风景当成一个卖点，而速度竞赛中玩家不可能有多少闲心停下来看风景观赏爱车，沙盘模式下的随意游览才是最好的机会，此为其一。

其二，沙盘类游戏最大的特点莫过于自由度，开放、探索让玩家始终有事情可做，在游戏产业整体无脑化休闲化的今天，玩家们开始渴望一些更有自由度的游戏，《声名狼藉》《上古卷轴V》的热卖和好评就是证明，以赛事、事件为线索的传统竞速游戏已经经过了太久的时间，让玩家自己来掌控游戏的进程，去发现世界和选择自己的竞速道路，完全可以成为竞速游戏这个经过20多年的发展的古老类型未来的新走向。

沙盘式赛车最早可以追溯到《疯狂出租车》这样的“不正经”的赛车游戏，在一个开放的城市里以疯狂的特技接送乘客不也塑造出了一代经典么？在保持优秀的驾驶体验的前提下，沙盘作为新的尝试，当然就可以突破传统赛车游戏表现力的瓶颈。

竞速游戏是对驾驶和交通这个人类现代生活中的重要一环的还原，沙盘可以将驾驶所依托的城市和道路这个载体更好地呈现了出来，《无限试驾》标榜的夏威夷岛1比1还原就让玩家的驾驶体验有了十足的进步，哪怕是着眼于故事的《极品飞车——最高通缉》和《卡本峡谷》，一个开放的城市配合黑帮赛车的背景，让玩家能更深刻的融入到故事中去，这样的游戏元素，理应是受到欢迎和得到更深入的应用的。P

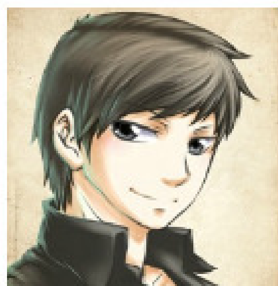


竞速游戏的核心是什么？是比拼，是超越一个一个的对手，第一个在方格旗下冲过终点线；是速度，在纽伯格林的大直道和1号弯经历大起大落的压迫感，我并不喜欢在竞速之余还要像RPG一样探索、升级，做形形色色和速度不相关的事情，那些时间是用来改装、调校、研究对手的赛道路况的。沙盘是个好东西，但并不是竞速游戏的必备之物。

我最喜欢的竞速游戏是《极品飞车——保时捷之旅》，也就是5代，那个时候的“极品飞车”体现的就是竞速游戏的最核心价值：速度、风景、对抗，不管是开一上来给的老爷车，还是最后解锁的911、GTS这种顶级跑车，给人的感受始终是一致的。这个系列我最不喜欢的，恰恰是很多人奉为神作的9代——《最高通缉》，不完全是因为我不喜欢警匪追逐，而是沙盘式的游戏方式分散了竞速的重心，这种趋势到了Black Box的最后几作简直变本加厉，拖了游戏核心体验的后腿，沙盘式的游戏环境需要的开发成本不是小数，新的《最高通缉》据说开销有6000万美元，钱都花在这上面了，谁又能保证最关键的部分不会吃不饱？

回到前一段，沙盘的好处的确是有的，可它不是竞速游戏最需要的那针强心剂，更传统的竞速游戏并不是没有市场，“极限竞速”“GT赛车”“尘埃”这类内容更传统的竞速游戏的市场表现从来没有差过，说明这个类型的瓶颈其实并不在于沙盘不沙盘，而完全在于图形、驾驶手感、赛道设计和良好的单人多人体验，这些东西和单线还是开放的表现形式并无关系，牺牲它们换取一个沙盘的形象，那还能叫它真正的“竞速游戏”吗？还不如去玩赛车元素也不错的GTA得了，打着“沙盘赛车”的旗号，卖着难以下咽的竞速，这种体验我宁愿不要。P

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn　美术编辑/Doris



一夕之君
苦逼的码农（码字的码）

你的，我的，他人的梦想

煽情与三冠王

这种煽情方式对于我来说，实在是有些遥远了。我想起了一些记忆里的东西。

2012年的WCG已经结束了一阵子了，值得吐槽的地方很多，反而让我觉得无从下口——是中国队第一次捧起国家杯，还是那群棒子解说满嘴的“噢爸”，抑或是一直甚嚣尘上的所谓“今年开始的手机游戏唱主角，小鸟僵尸切水果”？

我更想谈谈一个人和他所代表的一群人。

拿起这本杂志，看见这篇东西的朋友，我想不可能不认识Sky。作为中国电竞的代表人物，他“承载”了N多人的梦想，扮演了张三李四王二麻子逃课去网吧时的那个精神寄托。而他所代表的“正能量”，也给了一些不想走“寻常路”的伙计们一条类似“只涨工资，不涨物价”的希望。总之，是非常值得各位欣赏乃至崇拜的一位偶像。

他今年一番苦战，虽然在非常缩水的仅有8位选手的War3决赛中获得了第三名，无法实现他三连冠的梦想。但是很多人认为，他的两冠两亚两季军，也算一个另类满贯。但是，这样真的足够了吗？

No！这当然不够。

晓得不，Sky同学。虽然你在季军赛后跟Moon基情四射地一起上台，说了很多感染人心的话。但是从煽情角度来说，这远远不够啊。在这么个讲究体育精神，这么不在乎输赢的国度，你怎么可能只拿个季军就行呢。你知不知道多少你的粉丝都准备在你获得三冠王之后，给你歌功颂德，大书特书，对你顶礼膜拜，著书立传。想想吧，如果你三冠王了，还会有多少的媒体邀请你做嘉宾，多少的机构会拿你做表率。广告代言妥妥的，把你的灿烂笑容印在某些新出的网游宣传画上。

好吧，我不是在这里拿他开涮，我很喜欢他的比赛和竞技精神。我只是在吐槽，春风又绿江南岸，明月何时照我还。

这届WCG的官方微电影。用《爱与战》做的主题，把基友、女友、老爸都拉上了场，我一个朋友给了我视频地址，说真的好感人啊。好吧，的确挺煽情的。基友为了你的电竞梦，代替你点名，帮你逃课。老爸为了你的电竞梦，拿身上那点生活费给你买键盘。真感动啊。

然后呢？然后是不是就可以不用过日子了。来吧，伙计们，抄起我们的家伙，去战起来！

我或许偏激了点，但是我对这种煽情的玩意实在是觉得有点反感。我再一次想起这部微电影的画面时，我脑海里的这些画面和Sky的季军融合在了一起，类似水和泥搅拌后变成的水泥一样，牢牢嵌入脑海。

这代表什么？

这代表我蛋疼了。然后我就要扯扯梦想。因为这是个最蛋疼的话题。

当你辛辛苦苦，每天把时间和精力投入到一个前景难测的事情上，你指望周围的人拿怎样的眼神看你呢？是一个伟大的理想主义者？还是一个不务正业的臭小子。我莫名其妙地看着那个所谓的“亲情故事”，那个男主角的老爸去电脑市场拿身上全部的钱给自己的儿子买键盘的时候，只感到无端的怒火。

理想理想理想，就好像是空中楼阁，当你连起码的生活质量都无法保证的时候，你还有多少力气和心思去面对你所谓的梦想？而这样的一种极其容易被人曲解的感怀通过某些媒体形式向外传播的时候，你真的没想过，会不会制造出一些如同片中这样的老爸，还是更多的为自己荒废学业找到一个理由的少年呢？

我的确是在煽情，而你看见了结果。我在这里写了这篇东西，而那些过程啥的，浮云罢了。除了你，没有人会在意。大家只要结局。而结局就是台上的是Sky，而你只能去看着《爱与战》这样的东西，感动梦想的力量还真是够带劲啊。P



Sky没有拿到三冠王，但他已经足够伟大，对很多人来说，这就足够了



生铁
我跟你妈一边大

小说比电影更YY

当肖申克遇上张爱玲

巨大的悲凉总是从漫漫的熬过来的日常日子里来的。哪怕是政治、理想，也是要一分一秒地过来。



天我想谈谈电影改编并没有超过小说原著的两个例子。

《肖申克的救赎》，关于它的电影和小说之间的差别，可能很多人都有此感觉：小说鲜明，狠毒，有洞悉人生的某种冷。在这冷的映衬下，“暖”，才尤其显得更暖。

相比之，电影是比较温吞的，掺了好莱坞的香精，使“茶”更有“茶味”（好莱坞做的一切，就是一个通俗化的过程，和我们过去的小人书，作用其实是一样的）。男主角我不喜欢——他谈不上精明，更像个老好人。同样的问题，也出现在好莱坞的另一部由斯蒂芬·金的小说改编而成的电影《绿里传奇》中。

前几天，我在一个餐馆听到邻桌两个男女初次见面（可能是人家介绍来相亲做男女朋友的吧），他们在一起困难地聊天。那个傻X极了的三十多岁男子，还提到这个影片的结尾。说那个海边的房子，就是他向往的人生境界——能被他以这样的方式记住，足以证明这个电影已经偷换了小说的概念。

然后他对面的年轻女子说道：“那几平米的小房子有什么好的？还是在荒凉的海边。”——这女子倒蛮可爱的不是吗。

那男子又发出扭曲的笑声，说：“这是境界，怎么按平米数算呢，又不是在城里买房。”云云。

《色戒》我是先看的电影。什么什么都好（有人怎么会想到禁女主角呢？真是不仅混蛋，而且软蛋。你有本事禁掉导演，或者禁掉美国电影公司，也算你有种啊），就是王力宏演的那个角色，使我总觉得自己是在喝哇哈哈。

但原作只是一万余字的小说啊！可内容之丰盈、人物之饱满，我觉得超过了电影。电影毕竟具像化了，一具像，难免如同烤红薯，本来描述不清的香味，变成了口里也不过如此的甜腻。故事是没的可拼了，只是感慨演员的演技而已。

这个小说，构思在1953年，到了1978年才发表出来。想想这期间作家张爱玲本人经历的人世吧。背井离乡，落魄海外，爱情之心早已死亡，亲身经历了那个大时代的所有世态炎凉。



巨大的悲凉总是从漫漫的熬过来的日常日子里来的。哪怕是政治、理想，也是要一分一秒地过来。这么短的篇幅，就把那种巨大的、有力的、悲哀的情感表达出来。每个字都有韵，又很女人。

你完全不会把这个小说单纯地看做男女情调的小说，因为它使你没法不肃然起敬。从开头麻将桌上的对谈，你就可以看出，它是改过多遍，越磨越精的作品，是最优秀的小说里的对话。

依我看，这个小说，才应该选入中学的课本，作为范文——文学最可贵的就是体现那种无法言喻、但又每个人都有切身体会的矛盾。当然，你若以为我真这么盼着，那我就是傻X。

不过我还是建议大家可以读一读这个小说，不长。

其实细想起来，《肖申克的救赎》这个故事本身是有缺陷的。尽管作者把它编得很圆，但像男主人这样一个精明的人，恐怕是很少有可能走到会被人害入冤狱这一步的。至于在墙上钻洞，现实生活可能会有此事（现实什么都可能发生），但落在小说里，它就太离奇。

好在作者有能力把它编圆。

我毫不掩饰自己对斯蒂芬·金的羡慕和崇敬。一个写恐怖小说出身的人，有一天，他能写出这样切中人性的作品，这背后的不懈努力，绝不仅仅满足于做一个讲故事的人对人性的深刻体察，都使我感到，能当一个这样的作家，还有什么可以褒贬的呢？

写到这里，我又突然想到了另一个不相干的话题。

我最早真正知道李小龙的地位，还是从外国人的电影里。上世纪90年代初，有一年夏天，我们学校整个年级都参加了亚运会闭幕式的表演，所以招待我们这帮学生去中山公园的礼堂看场电影。是美国片，叫《梦境》，DreamScape。天知道那个时代是怎么回事，最后电影里僵尸、鬼怪全出来了，血刺呼啦，当即震慑了一大批女同学，很多人一生都留下阴影。

这电影里，最后反派角色，就使得一手好双截棍，他房间里贴着的大幅海报，也是Bruce Lee，李小龙。

李小龙最好的女搭档苗可秀，提到初见李小龙时说，她觉得他举止言谈有点土气，但是很快就被他的魅力所感召。

有时，那些因为满不在乎、专乎一心思考事物的人，就难免有那种所谓的“土气”，但这样的人往往能自己独创规则，对身边事物毫不在意，所以这种土气成为某一个类型的领袖人物的共性。

其实，迈克尔·杰克逊深究起来也是土气的。但他同时也是最时尚的，超越时尚的。P



千草
性别不详年龄不详工作不详

真真假假难分辨

“泰坦”你可好？

所以要说《Titan》到底是个什么样的游戏，我不知道。猜测的，也不算数。因为真正知道的人，一定最沉默。

踏入劫后余生的2013不过两天，暴雪新游《Titan》就有传闻重现江湖。其一是冷饭，且黑得深沉；另一条则煞有介事，指《Titan》并非暴雪社区管理员Zarhym所言的“全新”制作，而且2015年前都没戏。爆料ID是长期发布真真假假的内幕消息而被封神的alphaNoid，新闻整理则是Titan Focus。

Titan Focus这个2012年9月刚注册的站点想以此博点击算是情理之中，我以为按暴雪“不解释不辟谣”的原则照例是不会有任何反应的。也不知是有意凑趣还是无意提及，两天后暴雪副总裁Rob Pardo和暴雪美术执行总监Nick Carpenter在推特闲聊，表示要开始为《Titan》加班，日后将有相关消息透露。

耐人寻味。为什么是这时候，为什么是他们？事实上，这两个人都不是《Titan》团队的成员，但位高权重。前者统管暴雪游戏包含Lore在内的所有概念创作，后者则是动画部门扛把子的，而《Titan》项目组本身的工作内容，恰好是这两个部门之外的游戏部分。那么，他们站出来说这些，到底是发噱吊胃口，还是为《Titan》的逐步披露造势？

据说早在2005年末暴雪就有意启动Titan，这比许多玩家真正接触《魔兽世界》的时间还早。2006年8月24日，暴雪COO Paul Sams首次提到一个新的MMO项目即将启动，外媒闻讯集体走眼，目测为《星际争霸Ⅱ》。2007年4月，暴雪的招聘主页上出现新项目组，并将其表述为“次世代MMO”，这项招聘一直到今天还在继续。但这些前戏其实无关紧要，游戏部分的正式启动最可靠的信息，是从前《魔兽世界》系统设计师Jeffrey Kaplan正式转入《Titan》项目组算起，即2009年2月12日。

如果暴雪也有司史志的话，2009年无疑是要载入史册的。这一年发生了太多事情。正是这一年，被暴雪视为“最高机密”的新项目组搬入了独立大楼。所谓独立，据“料神”alphaNoid言，不光进出大楼要使用项目组专用的通行证，就连局域网也是内部封闭的。这些说法虽未尽可信，但相去应不远。就迄今《Titan》可确认信息几乎为零的状况来看，在这个项目上内外消息封锁之严可说史无前例。这么说似乎多余，暴雪家嘴不够严实的员工都去西伯利亚种土豆了。然而魔高一丈，一张清晰无码的时间表还是在2010年11月大大方方地泄露出来，列出暴雪所有项目的排期，包括《Titan》，排在2013年第4季度。但即使这样，此事依然十分可疑。

这份时间表据Wiki记录是暴雪大中华区总经理离职后泄露的。而此人如今在微软亚太区做高管，情绪不要太稳定，干这种事于公于私都费解，除非这行为本身就是他为老东家交的最后一次党费。此外，像暴雪这种跳票跳成生理需要的公司，时间表嘛……呵呵。



但在当时还是有人对时间表的内容深信不疑，尤其是2011年3月8日全世界都听到Paul Sams同学欢快的笑声：“大众Titan果然棒！我们都玩上啦！超级棒！比‘山口山’还棒！”在这天暴雪COO宣布《Titan》已有可试玩版本，公司内测反响极好。是的，这天是国际妇女节，不是西洋愚人节，但COO依然是COO，COO盛赞了Titan的试玩版本，然后……就没有然后了。

这个故事教育我们，领导说好，你不要信。已经可以试玩的《Titan》怎的忽然给玩没了？窃以为，大概也许一定是测试不如意给拖回炉子重炼了。这同时说明，网上的爆料，即使是真的也别当真，因为推倒重来式的修改在暴雪太常见。

所以要说《Titan》到底是个什么样的游戏，我不知道。猜测的，也不算数。因为真正知道的人，一定最沉默。但我个人一直纠结于一个问题：暴雪说过《Titan》不会取代《魔兽世界》，那么再做一个MMORPG就不太可能。毕竟从东方到西方，正统RPG游戏都在大面积死亡。但真要说《Titan》这样十年磨一剑的巨作不带一点RPG元素，似又更加不可思议。暴雪的灵魂人物们，那些在摇滚乐和龙枪故事中成长起来的昔日朋克少年，是有着RP精神和DND血统的。他们的思想，则指向西方文明的正统源头，古希腊。当然，即使“泰坦”这个代号真的意味着什么，也极其有限，任何基于这个神话形象表面的推断，都是徒劳。

不过我记得，泰坦在希腊神话中代表一个过去的时代，但也缔造了新时代的开始。

其实一开始暴雪就强调，《Titan》会是一个次世代MMO，当我们审视过去试图为英雄寻找出处的时候，或许他们已步履坚定地走向未来。与其用任何传统的游戏类型去揣测新游戏，不如期待暴雪会给我们一个全新的惊喜。既然冰蛙能在RTS的灰烬上诞生MOBA，暴雪为什么不能？我们又为何迟迟不愿相信，他们会用游戏打败时间，再次赢得时代呢。



标准软件编年史

A Criterion Games

策划 本刊编辑部 执笔 Jokery、Oracle









火爆狂飙/黑煞/最高通缉

标准软件编年史

本节撰稿 Jokery

有许多欧美开发公司会因为他们复杂的英文名字让中国玩家产生距离感甚至陌生感，标准软件，也就是Criterion Games，也属于此类。在这家公司的历史上，诞生了许多值得一提的作品——“火爆狂飙”（Burnout）系列、最近的两作“极品飞车”（Need for Speed），乃至在上个主机世代曾经惊鸿一瞥的FPS游戏《黑煞》（Black）。

这是一家充满传奇色彩的以实际行动确立标准最后打破标准的游戏公司。我们貌似是在一个“前不着村后不着店”的时候纪念它，但实际上，今年正好是Criterion诞生20周年。20年的时间里，高产者如Square，其旗下的“最终幻想”系列可以从1出到12；20年的时间里，倒霉者如SEGA，其旗下的主机从MD出到DC最终停产；而对于Criterion来说，20年的时间里它既不高产，也非幸运儿，反倒像是一个不懂人情世故、一味埋头做自己喜欢事情的大男孩儿。不管它曾经辉煌或是沉沦，现在倘若回头看，却能发现这家有点特立独行的游戏公司在整个游戏行业里所作出的贡献是不容忽视的，甚至可以说是举足轻重。

由这家公司的历史开始，我们将进入风起云涌的赛车游戏时代。

草创阶段

在那维度起飞的黑铁时代

1993年是个极不平凡的年头，在这一年，象征着未来游戏图形表现技术最新领域的3D化已经正式被商业化并进入了人们的视野，在单机游戏领域，以3D游戏为卖点的全新主机3D0正式发售，而在PC游戏领域，id Software推出的3D FPS游戏《毁灭战士》（DOOM），则以极为出色的游戏品质而名利双收。最重要的是，1993年的单机游戏领域，未来的王者主机PlayStation以及SEGA的全新世代主机Saturn（土星）也已陆续对外公布其让人惊愕的3D游戏表现机能。尽管当时因为3D技术的不成熟，而出现了许多保守派的争议言论，但凡是有识之士都已经看到，从这一年之后，业界将会逐渐成为3D游戏的天下，曾经平面化的2D游戏表现，之后将会逐渐被立体的3D机能所取代，而正因为全新图形技术的出现，将会引领整个游戏产业从二维提升至三维，以前所不敢想像的种种表现和技术，都将以此为契机开始逐渐出现。

也就是在1993年，一家名为Criterion Software的图形软件公司在欧洲佳能实验室成立，当时是隶属于佳能的全资子公司，这就是Criterion最早的雏形。两名创始人尽管并非游戏史上声名显赫的人物，但他们却预见到了3D图形处理技术在未来的市场前景和无限商机，并为这个公司起了一个非常大气的名字：标准软件（如前文所述：Criterion即标准之意），意在暗示他们今后将努力为3D图形开发和游戏制作创造统一的标准。

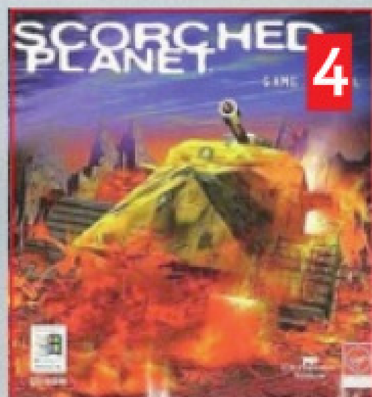
雄心壮志不可否认，但残酷现实则如同天堑一般横亘在他们眼前，在公司成立的最初阶段，Criterion并没有立刻投入游戏的制作，而是花了很长时间进行技术积累，这一点很大程度上是与当时欧洲地区游戏开发水平尚属相对落后有关，当时的欧洲游戏产业未来的格局尚不明朗，对人才的吸纳和培养也落后于其他一些发达国家和地区，更别提这是一家刚起步的技术开发公司了。一般来说，只要有足够的资金作为后盾、开发人员技术过硬、对游戏有深刻的理解和热情，再加上找对方向，那么制作出被市场认可的游戏应该是迟早的事情，但Criterion在这条路上走得显然有些漫长和不寻常。

在经历了头几年的技术积累和人才募集之后，Criterion终于兑现了他们曾经向媒体所说过的承诺，在1996年推出了第一款3D游戏：《焦土星球》（Scorched Planet）。这是一款拥有全3D自由视角的动作游戏，玩家需要在游戏中解救被外星种族屠杀和绑架的殖民地老百姓，并且驾驶飞机、坦克等载具和异形展开激烈对抗。在当时看来，这款游戏的画面表现确实很惊艳，无论是对细节的刻画还是整体氛围的营造都十分出彩，因此在1997年，GameSpot当时的编辑Rebacca Anderson对其作出了相当高的评价，最终评分也定格在8.2分，对于一个初出茅庐的工作室来说，首款作品就能够得到专业媒体的肯定，可以说是很不容易。《焦土星球》对后来

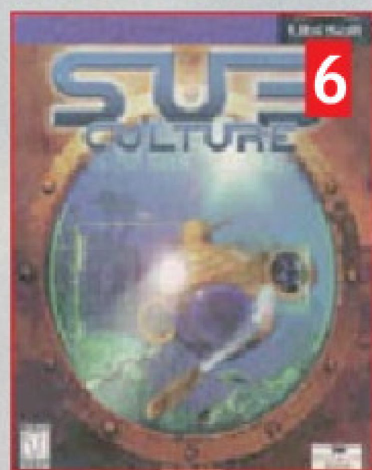
1.Criterion Games的Logo
2.Criterion早年曾使用过的Logo之一
3.Criterion Software创始人之一David Lau Kee













4.《焦土星球》属于典型的叫好不叫座的游戏
5.《焦土星球》的画面和细节在当年是非常出色的
6.《潜艇英雄》颇有点试验作品的味道，在这一作里，开放游戏的玩法被第一次提出
7.《潜艇英雄》的理念在当时是非常新颖的

的Criterion来说，最大的价值就在于让他们更进一步坚定了在3D图形领域的积蓄耕耘，同时还有对游戏玩法的最初定义：游戏规模做不过大公司，游戏细节做不过日本人，这都没有关系，我们可以往爽快感这条路去发展。

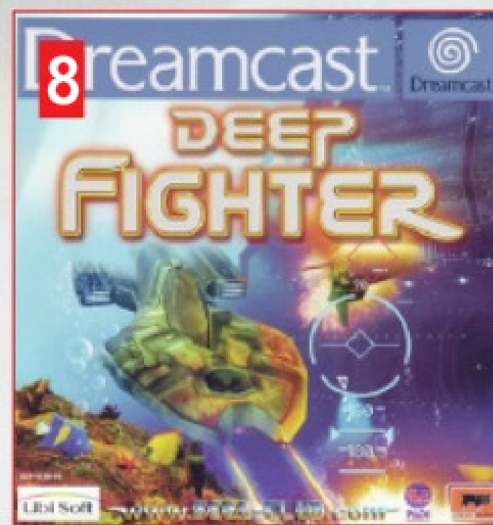
由于Criterion当时的某位程序员酷爱潜水，因此在《焦土星球》开发期间，工作室还有一小部分人并行开发了一款相对另类和小众的游戏：《潜艇英雄》（Sub Culture）。这是一款开放度更高的游戏，玩家扮演架空世界中的一名亚人种潜水艇舰长，为了生存接受一切委托，小到在海底打捞垃圾、寻找财宝，大到为两个交战的国家运输物资。这样的游戏题材在当时是非常罕见且新奇的，不过由于玩法太过开放，以至于让玩家感觉有一些缺乏指引，游戏问世之后并没有收获让人满意的销量。但和《焦土星球》一样，这两款游戏还是让Criterion的死程和美术们好好过了一把瘾，尽管游戏不卖座，但至少这两款游戏的图形表现能力依然得到了专业人士的认可。

值得一提的是，无论是爽快感十足的《焦土星球》，还是以自由度作为卖点的《潜艇英雄》，两款游戏都利用了当时尚处在研发初期改进阶段的RenderWare引擎，这也让Criterion看到了公司生存的另一条康庄大道——比起日本人做一个游戏就重写一个引擎的繁复，以及欧美大公司财大气粗的自主研发实力，也许更多中小游戏公司需要一个更加成熟、好用的游戏引擎，来帮助他们开发游戏，实现自己的创意，也就是从这时开始，Criterion开始着手对引擎的商业化进行最初步的构思。

不过，尽管看到了新的商机，之前制作的两款游戏在市场上的失败也是不争的事实，Criterion的高层认为是他们选择平台有错误，事实上在1994年至2000年期间，主机平台的迭代和游戏技术层面的进化，确实让当时的游戏玩家更多倾向于选择单机游戏主机来进行游戏。从PS时代到PS2时代，从SS时代到DC时代，游戏画质的进化有目共睹，抱上了发行商Ubi Soft的大腿后，Criterion决定转战主机平台，在更易于开发、画质表现更强大的世嘉最新主机Dreamcast上面制作游戏。由于当时PS2在硬件规格上不如DC，加上世嘉强有力的公关以及技术支持，让Criterion看到了光明的前景。现在看来，这可能是一次比较悲剧的尝试……

从1998年到2000年，Criterion一共以跨平台的方式推出了4款游戏，主打DC平台。这其中有以纯粹竞速玩法为主的摩托车游戏《Redline Racer》，也有以近未来大都市为舞台的花式技巧滑板竞速游戏《Trick Style》，还有一款第一人称射击游戏《Deep Fighter》。所有后来让Criterion声名大噪的游戏玩法，都在这些也许你听都没听说过的游戏里面实现了。但在利益主导的成熟游戏商业模型中，凡是不能被换成美刀的一律就是失败的，画质是更好、游戏也越来越精细，但这又如何？Criterion到目前为止都依然在模仿他人的游戏玩法的怪圈中艰难前行，从1993年创立到2000年为DC推出最后一款游戏为止，一共过去了7年多，Criterion推出的作品和达到的高度，依然离公司名字“标准”二字很远很远，毕竟到这一刻为止，他们都还在追随他人建立的游戏标准来做游戏。而对平台选择的错误，更将他们推入了更黑暗的深渊，倘若接下去再无招牌作品面世……

且慢！Criterion之所以能在前期不断推出“烂”游戏的情况下还能活得滋润的重要原因，就是他们自家研发的游戏引擎RenderWare。实际上在迈入21世纪之前，就已经有一些游戏公司看中并购买了Criterion研发的这个引擎，而在最初的时候看中RenderWare的价值并利用其进行游戏开发的公司里面，有不少现在听来都是如雷贯耳，比如GTA的开发商

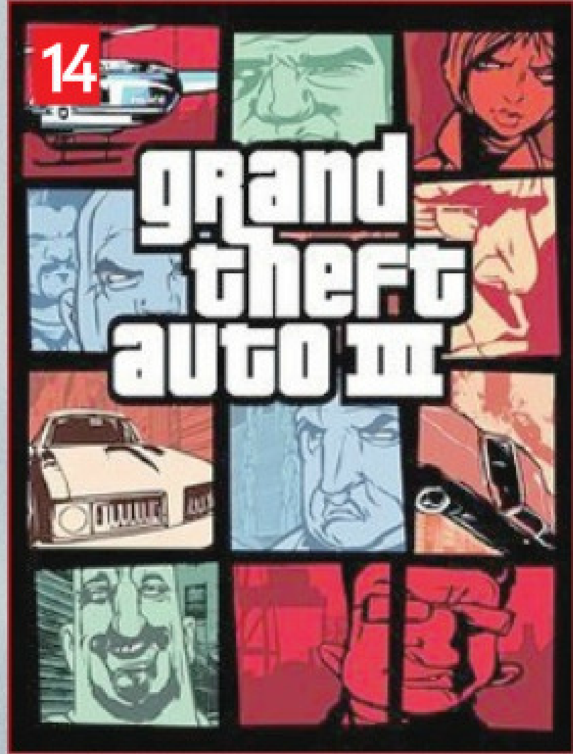






8.《Deep Fighter》的设定也是在水下
9.回顾历史，作为知名游戏系列的开创者，Criterion终于在赛车游戏领域达到了它最初命名时的目标
10.《Trick Style》算是玩家口碑和媒体评价都还不错的游戏，不过由于选错了平台，导致游戏的光芒被无情地掩盖……





11.Renderware的泛用性在本世纪初就得到了各大厂商的验证，突破平台隔阂的通融性是它最大的优势之一
12.“雷曼”系列的第一款3D作品《雷曼2》使用的也是RenderWare
13.R星名作《马克斯·佩恩2》的PS2版使用的也是RenderWare
14.曾经的GTA3就是使用RenderWare开发完成的，游戏引擎的出色程度可见一斑
15.“真人快打”系列的重启作品《致命联盟》使用的也是RenderWare引擎
16.《致命联盟》丰富的打斗动作很大程度上拜RenderWare的动画功能所赐

Rockstar，“生化震撼”系列开发商Take-Two以及“托尼·霍克滑板”系列的开发商Neversoft等。在21世纪刚开始的头两年，首批利用RenderWare制作的游戏问世，其中多数都成为了经典大作——GTA3以及《托尼·霍克职业滑板3》《真人快打——致命联盟》《NFL闪电战02～03》《雷曼2——胜利大逃亡》……

开发标准
最泛用引擎RenderWare

为什么RenderWare这么受欢迎？以至于在Criterion将其研发整合完毕的最开始就有这么多厂商趋之若鹜呢？究其原因不外乎以下几个：

首先作为一款能为当时次世代游戏开发而使用的引擎，必须要满足一个最先决条件，那就是要能适合多平台机种的移植。和抱团站队玩“独占”最后把自己活活玩残的日本团块模式游戏企业不同，欧美企业更加信奉的并非武士道和忠义，而是利益最大化。同样是开发一款游戏，为什么不出在当前所有的平台上？在日本游戏依然称霸全球的岁月里，跨平台、多机种战略很显然成为了欧美企业起步的最大优势，尽管当时这样的策略还是引来很多以机种为阵地互相混战的玩家甚至媒体的声讨（实际上现在这种Fanboy文化也依然存在），但现在欧美游戏全面开花，却基本没有多少是独占的，由此可见跨平台的重要性。

尽管了解到跨平台的重要性，但当时各个游戏主机的程序架构等却各不相同，也远不如现如今的开放，引擎对多平台的兼容就显得尤为重要。RenderWare是基于C语言的引擎，而当时各大主机尽管相对封闭，却也都有对应它的统一标准库，这使得开发人员可以直接无视各平台的差异化标准，利用RenderWare的统一接口来进行开发，可以说“一引擎在手，全平台无忧”。

其次还要归功于RenderWare自身极为强大的3D表现功能，特别值得一提的是它还支持OpenGL以及DirectX 8.0以及以上的版本，在光源处理上几乎可以满足当时所有次世代游戏的制作需求，特别在静态光处理上，利用极少资源达到最佳效果，而最近经历了几次升级后，RenderWare在光源表现上更胜一筹，2008年推出的《火爆狂飙——天堂》（Burnout Paradise）就是基于此引擎的光源特效来完成相对逼真的自然光和车体反光效果特效设计的，足见其引擎功能之强大。

不仅如此，当时RenderWare在和其竞争对手Gamebryo比拼之时，还有一项极为出色的优点，那就是动画功能。借助引擎的强大功能，可以为开发商实现比较复杂的骨骼动画，使游戏中人物的动作更加丰富、复杂、舒展，也正因为如此，很多展现人物复杂动作的动作游戏和格斗游戏都愿意使用到它，这也为做动作调试的开发者节省了相当多的精力。

实际上一款好的引擎并非就一定能受欢迎，它也有自身的缺陷，RenderWare之所以能如此受欢迎，也和当时欧美的游戏制作环境有关——大厂商自己研发的引擎，要么是

非商业化产物，要么就极其昂贵，而一部分开源引擎功能又不能满足日益复杂的游戏开发，能够以相对低廉的价格提供引擎服务、同时能长期技术支持的引擎开发商实在寥寥，Criterion就是在这样的时代背景下，通过几款好看不好玩的游戏，让诸多开发商了解到了RenderWare的强大，进而逐步打开了这一全新的市场。

燃烧殆尽
旧有赛车游戏规则破坏者

尽管在引擎方面，Criterion几乎用当时无人可取代的方式确立了游戏开发的新标准，但在协助诸多游戏厂商开发游戏顺便捞钱的过程中，Criterion还没忘记自己原本开这个公司是干啥的。在第一款DC和PC平台的游戏取得了平庸的销量后，Criterion看到了PS2的平台优势，于是他们决定这回好好用卖引擎的钱来做一个能拿得出手的游戏，在开发前期，他们就确立了几大原则：

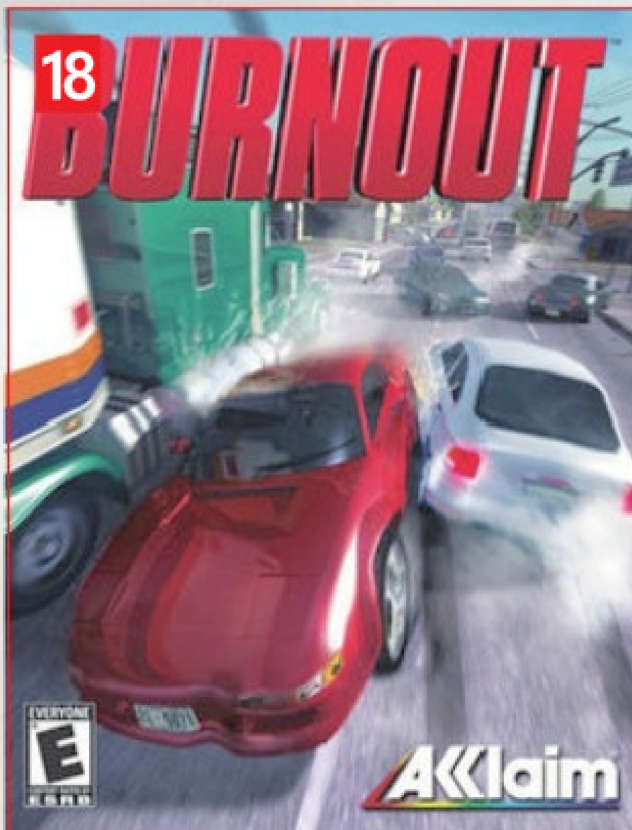
1.爽快。一定要足够爽快，这是制作游戏的基本前提，也是最容易体现引擎强大性能的捷径——在高速运动的前提下依然能保证有出色的视觉体验，外加流畅的运行帧数，这几乎是每一个新引擎能拿来炫耀的最好的方法，同时也是最容易被消费者接受的游戏体验。

2.推翻常规玩法。之前Criterion做过的许多游戏已经证明了简单效仿是完全行不通的，不如把现有游戏规则进行破坏后再重构，创立自己的全新玩法、全新标准。

3.易于开发。不做太多的场景内交互，能够让玩家在重复场景里游玩也不觉得厌倦，这样也可以降低开发工作量，毕竟游戏画质的提升不仅要依靠引擎的性能，还直接关系到美术的工作量，越精细的画面就要求越高的贴图精度、多边形面数，如何将画面打造得完美无缺，又能增加重复游戏的乐趣，乃是开发成本和成品品质最折中的妥协产物。

基于以上3点，Criterion的策划们想了半天，最后还是决定做一款赛车游戏——首先，赛车游戏一定是非常爽快的，只要能够做出速度感和真实的物理效果就足矣，也不需要考虑到太多复杂的因素；其次，在制作之前，Criterion出钱委托了亚洲和欧洲的几家调研机构进行了深度的用户调研，得出了这样一个结论：当时市场上被市场认同的家用赛车游戏，就玩法来看只有3种：一种是真实系赛车，代表作品是Polyphony的“GT赛车”和“山脊赛车”，而在《火爆狂飙》发售前，“GT赛车”已经发行了两作，其游戏的真实玩法基本无人可以超越；另一种则是陷害类玩法的赛车游戏，玩家通常不需要考虑太多操作上的要素，只要考虑怎样在比赛时通过特殊道具去陷害对手、进而获得比赛胜利就可以了。而这样的赛车游戏的世界背景通常都是卡通的，比如“古惑狼赛车”“马里奥赛车”“陆行鸟赛车”等；最后一种也是最爽快的，就是一般只能在街机厅里玩到的赛车游





17.街机赛车名作《梦游美国》
18.“火爆狂飙”的第一作并没有第二作出名，但它却建立了这个系列的玩法标准，直至今日都未曾动摇
19.《古惑狼赛车》曾是很多玩家最喜欢的陷害类赛车游戏，这类卡通风格的赛车游戏目前仅有《马里奥赛车》依然健在
20.《头文字D》的街机版在国内也有相当高的人气











21.这样的劲爆撞车场面当年可是只能在《火爆狂飙》中见到的
22.这种畅快淋漓的加速很长一段时间里可是"火爆狂飙"的专利
23."横冲直撞"这个名字现在主要用来指代Flatout系列

戏，代表作有"梦游美国"（Daytona USA）、"头文字D"等等，但当时家用机的机能不断提升，这类游戏也开始渐渐被移植到家用机来。如果能将以上3种赛车玩法糅合到一起加以提炼，会是个什么样的游戏？在经过了两年多的研发后，这样的一款游戏还真的出现在了玩家眼前，这就是《火爆狂飙》。

Burnout这个名字，其实有多种翻法，曾经也有翻译叫"横冲直撞"，但时至今日，大家已经更习惯叫这个系列为"火爆狂飙"，游戏的玩法直接在名字上体现，而从2001年《火爆狂飙》发售之日起，赛车游戏领域就多了一种彻底破坏规则的玩法。游戏首先在PS2平台发售，其后移植到Gamecube和Xbox上。尽管当时的游戏模式不太丰富，但爽快到上瘾的手感和该游戏特有的车损特写系统，再加上模拟真实道路交通的车流体现（撞上非比赛车辆都会导致车毁人亡）都让无数人感受到了Criterion的制作功底，磨了这么多年总算有一款拿的出手的作品，并且定位还相当准确，找到了当时游戏市场上赛车游戏的空白点，一击即中。玩家在游戏中不再需要考虑复杂的漂移、甩尾，所做的就是尽可能多地积攒气槽，并且在公路上将对手撞翻，最后获得胜利。游戏既保留了真实类赛车出色的视觉体验，又吸纳了原本较为低龄玩家才会喜欢的卡通赛车的陷害玩法，而部分游戏模式也一直沿用到后面几作，比如——

赛事模式（Race）：每个事件都需要玩家连续完成几项赛事，或是一项长距离马拉松赛事。

单挑模式（Face-off）：当完成一个阶段的事件模式时，单挑模式就会出现，玩家需要在此模式中打败对手，才能赢取一辆新车。

生存模式（Survival）：在限定时间内完成赛事，并且一次车祸都不允许出现。

此外，游戏首次引入的特别冒险的加速方式（Boost）也得到了很多玩家的认同，并一直沿用：游戏完全搬入了真实世界的公路法则，也就是说一条公路上是必然会有正反两条车道的，加上路上川流不息的车流，想要在公路上进行飙车，就要承担相应的风险。但相对的，一旦承担了相应的风险，并且完成了高难度、高风险的相关动作，赛车的气槽就会不断提升，比方说在逆行车道上加速行驶，又或者是以极近的距离和非比赛车辆擦身而过，这都会使加速气槽有显著的提升。这个高危高回报的加速模式让很多人头一次感受到了接近真实世界、却又打破真实世界法则的玩法——我完全可以在这个虚拟的城市里扮演一个横行霸道的车匪路霸，而且我还能毫发无伤地观赏大撞车后壮观的车损场面，这实在是太牛了！

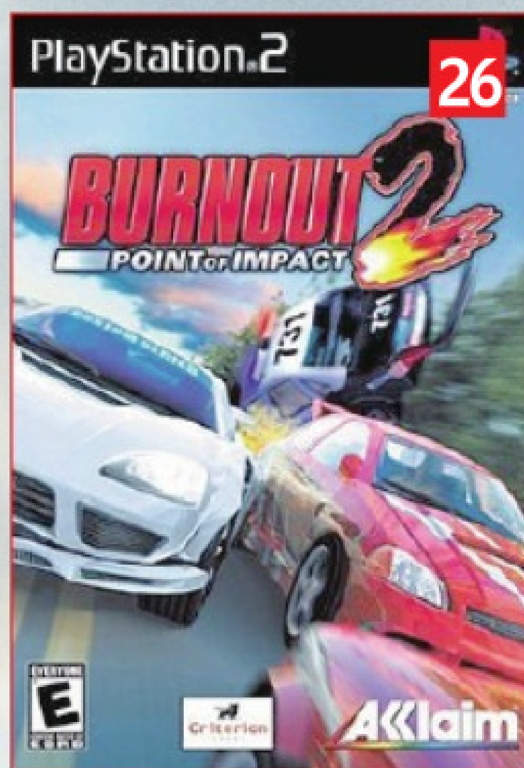
现在想来，这也许就是《火爆狂飙》最让人惊讶的革新之处，相比当时"GT赛车""山脊赛车""极品飞车"那小打小闹甚至是有点玩具车感觉的车损、翻车来，《火爆狂飙》简直就像是狠狠抽了那些赛车名作一个耳光——你们这些都是过家家，要玩真正会撞烂的赛车，就来玩我们这个游戏吧！

当然，《火爆狂飙》尽管有了自己非常独特的创新，但从成本角度考虑，系列第一作的内容并不多，其中被人诟病的就是赛车的数量和赛道的数量。在那个年代还并没有时下比较流行的在线内容更新（当时PS2的网络套件也还没有推出），Criterion就以疾风迅雷之势，迅速在2002年9月底，在PS2上推出了可以算是《火爆狂飙》的资料片的《火爆狂飙2——冲击点》（Burnout 2: Point of Impact），随后也在GC和Xbox上追加了相关内容后移植。

本作相对于第一作的提升是比较显著的，这点仅从两者的各大媒体评分上就可看出，实际在游戏内容的体现上，相对于第一作那可怜巴巴的9辆赛车，二代提供了一共22辆车子供玩家操纵。同时将赛车的性能进行了3个区块的划分，分别是：速度性能、加速性能、操控性能。与此同时，游戏还引入了较为线性的新模式：Offensive Driving 101（进阶驾驶101），这是一个融合了基本操作指引的玩法，玩家不仅可以在这个模式中按阶段来学会游戏中所有的驾驶技巧，还能够赢得前半阶段的大部分车辆，为之后的单挑以及冠军锦标赛打下坚实的操作和物质基础。

同时，Criterion还认真听取了玩家的意见，将1代中只能作为车祸才出现的车辆撞击损毁专门提出来制作了一个全新



24.一不小心，街车也可能成为杀手
25.事实上，Criterion从《火爆狂飙》开始就有了开放世界的概念，一些地图后来陆续在《火爆狂飙——天堂》中重现
26.《火爆狂飙2》算是一款针对初代各种不足进行全面优化的资料片，诚意相当不错

的模式：Crash模式。在整个游戏地图中一共有15个撞击区域（Crash Zones），玩家在这些区域中即可进行撞击的玩法，规则十分简单：选择一辆自己中意的车辆，引起尽可能多的交通事故甚至是爆炸，来赚取高分。除此之外，制作组还将后来警匪追逐战的原型放入了二代中，这就是Pursuit模式（追逐模式），玩家在这个模式中需要驾驶一辆警车，只要尽可能快速地截停路上的飞车党，获得足够多的撞击点数即可过关。

相比第一作，二代的丰富度在玩法和细节上都能体现得淋漓尽致，最关键的是在于Criterion的制作态度和反应，他们并不像有些游戏厂商那样，在续作上追求精益求精、精雕细琢，而是以最快的速度做出了最重要的变革，再以续作的方式进行最快速度的发售。这也一定程度上得益于Criterion策划和程序员的高效，更重要的是RenderWare引擎也功不可没，能够在这么短时间内利用大部分现有资源制作出一款内容大大超出前作的游戏，这也让人看到了Criterion团队的实力所在。

值得一提的是，Criterion从《火爆狂飙2——冲击点》开始，就已经显露了他们对未来赛车游戏的规划和野心：整个游戏的世界是参考了美国部分标志性城市和建筑建造而成的虚拟架空世界。本作当时还只能在封闭的赛道中进行比赛，但游戏中的许多地名、建筑等等，日后都被引入了次世代的“火爆狂飙”，其中就包括参考了美国著名的66号公路的I88公路（也有说法是参照了同名的两条88号公路）。

接下来，就是长达两年的平台移植和新作制作的沉寂期，为的就是那款Xbox时代最伟大赛车游戏的诞生——《火爆狂飙——撞毁》（Burnout: Takedown，以下简称《火爆狂飙3》）！在这之前，Criterion还发生了一件改变整个公司格局的事情，而《火爆狂飙3》恰恰就是在这巨变之后诞生的，这就是EA的收购计划。

不和谐音
美国艺电史上最划算收购

世界上最招人恨的就是想把一切都据为己有的独裁者，有了独裁就会失去竞争，失去活力，最终失去一切，帝国崩塌、一切归零。但事实上这样的桥段只在满足读者的小说中出现，现实的世界是极其残酷的，独裁之于商业，就基本上是垄断了。再将格局缩小一点，缩小到游戏圈中，EA就是这样一家最好能大小通吃的游戏软件企业。尽管没有主机平台优势，但EA却极尽所能物色可以收归其麾下的一切有价值的游戏公司，或是边缘企业。这次，他们将“魔爪”伸向了Criterion。

在2001年Criterion推出《火爆狂飙》之前，EA就已经了解到了这家公司的非凡潜力。制作一款成功的游戏最关键的几个因素中，游戏引擎占据了最为关键的一点，而Criterion当时正好已经开始逐渐将RenderWare引擎商业化，并将其卖给了一些日后大名鼎鼎的游戏厂商，而在后续的技术支持和引擎更新工作中，Criterion也体现了无比专业的态度，这让EA深感其价值和威胁——倘若能将其收归己有，那就要赶快出手。倘若错过良机，日后可能会成长成可怖的劲敌。于是EA花了大约两年时间开始接触Criterion上层，双方开始了旷日持久的谈判。一直到2004年8月，EA对外宣布，他们正式收购了Criterion，从此这家拥有当时世界上最好用的游戏引擎和最新奇的赛车游戏的独特游戏公司，变成了EA帝国的一员。

这是一笔让EA极度满意的买卖，因为收购Criterion只花了他们4000万英镑，作为一个主流游戏商业引擎提供商，就算是上亿的价值也不为过，但EA只花了这么一点。其中最大的一个原因，还要追溯到Criterion原本的发行商Acclaim的破产，原本预定在2003年底发售的《火爆狂飙3》也被迫延期，这个意外的插曲最终导致了谈判向着对EA有利的方向倾斜。不过，Criterion的某个工作人员也曾经在现在已经关闭的《火爆狂飙——天堂》官方论坛上透露过，尽管收购

价格并不是很高，但EA给予Criterion的特权是极高的，同时也将对开发周期的容忍度拖到最长，再者就是在合同条款上明确表示不会直接干涉单个游戏的开发进程，并会在日后提供EA帝国一切可能提供的资源支持。这也是为什么时至今日Criterion一直保持着极高的制作独立性和游戏风格。现在回首再看，至少有一点可以肯定：EA在完成对Criterion收购的过程中，丝毫没有影响到上文所提及的《火爆狂飙3》的开发，日后媒体对其毫无保留的溢美之词和玩家对其的疯狂追捧就可以说明完全没有影响。当然，当时并没有多少人能想到，EA在这之后和Criterion产生的另一层微妙的关系……值得一提的是，当2004年EA宣布完成对Criterion的收购之后，RenderWare这款引擎在业界的地位就开始发生微妙的变化——这已经不再是一家专门的引擎制造提供商，而是产业巨鳄EA的子公司，越来越多的游戏公司注意到了这个问题，并且变得谨慎，没有人会冒着自己的机密开发文档被泄密或者是类似的风险而购买它。

火爆成型
曲线救国终成名

IGN评分：9.5（Xbox版）

Gamespot评分：9.5

Edge评分：9

GameSpy评分：5星

…………

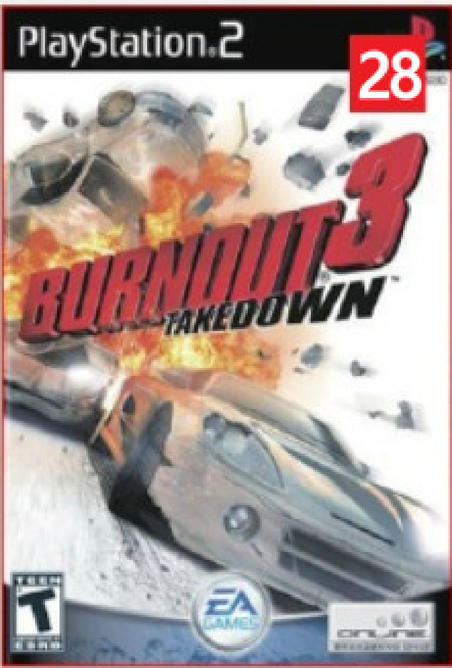
这是《火爆狂飙3》发售前，一部分欧美权威媒体给这款游戏的打分，尽管2004年9月发售的本作，发行方已经正式变更成了EA，但很显然这没有影响到任何游戏的品质，媒体也毫不吝啬地给出了高分。当时还没有所谓“高分信媒体，低分信自己”的说法（注：这一打趣式的说法主要是由于日本某游戏杂志在最近几年打出的几个让人无法信服的分数，如《恶魔之魂》当时的低分，而导致玩家的一种自我调侃），所以这些分数很能说明问题，考试成绩不能代表一切，但至少能代表这孩子的学习很用功，Criterion在“火爆狂飙”系列第三作上所做的努力，终于得到了主流游戏媒体的肯定。

《火爆狂飙3》到底强在哪个部分？这实际上一言难尽，对于一款真正出色的游戏来说，它的每个方面都是可圈可点的，不过仔细分析，还是可以了解到该游戏叫好又叫座的奥秘所在。

1.音、画质的真正进化。《火爆狂飙3》在Xbox上面的画面表现，简直可以用“将PS2轰至渣”来表现，游戏采用了更高的贴图规格和更多的特效处理，在保证稳定帧数的前提下，几乎将Xbox的机能进行了彻底的挖掘。最值得一提的是，《火爆狂飙3》无论在多人还是单人情况下进行游戏，都能保证稳定的60帧运行，因此尽管它的画质并非最顶级，但有了如此强大的帧数保证，加上游戏制作时非常取巧的美术资源运用，让整个游戏看起来既美丽绝伦，又顺畅爽快，也难怪曾经有媒体将其评为“Xbox十大必玩游戏之一”，尽管这是个跨平台游戏。

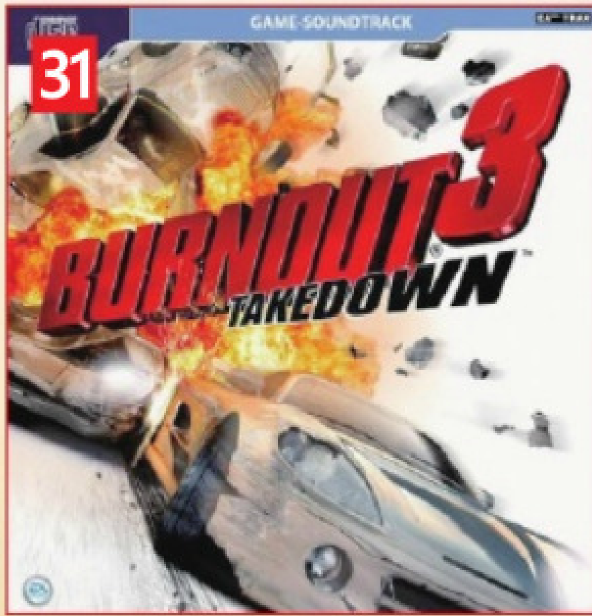
另外，游戏不得不提到的一点就是在声音上所下的功夫。不仅对真车的排气、引擎声和不同地表的轮胎声进行了真实数据的采集，游戏自身支持Xbox的杜比数码环绕，让人在赛车时尽可能体验到最真实的声音反馈。而由于有了EA的背后支持，Criterion通过EA Music的授权，选择了一批颇为劲爆和中二的摇滚、朋克歌曲作为游戏的原声音乐，这其中











27.这样豪迈地将对手送出局是《火爆狂飙3》的一大卖点

28.《火爆狂飙3》的成功因素有很多，最关键的一点就是将火爆做到极致

29. Criterion位于吉尔福德的办公地点

30.《火爆狂飙3》最令人称道的画质其实并非达到顶尖水准，关键在于取巧和美术优化

31.《火爆狂飙3》的原声音乐发行版的封面

既有当时刚出茅庐的Jimmy Eat World，也有后来一曲《黑色游行》被广大玩家熟知的“My Chemical Romance”的歌曲，整张专辑简直过瘾到爆，加上游戏自身的劲爆玩法，每次听几乎都能让肾上腺激素倍增。

2.Takedown的复杂化。Takedown是“火爆狂飙”系列里的招牌名词，简单的说就是A车将B车撞毁，即算一次Takedown。在《火爆狂飙3》中，Takedown更加复杂化，根据车辆撞击的不同部位和对手的撞毁方式，分为了几种——

Wall TD：把对手狠狠撞在墙上。

Pyche Out TD：通过技巧等，吸引对手莫名其妙撞毁，在此期间不碰对方一根毫毛。

Car TD：把对手撞到另外一辆车上。

Aftertouch TD：在对手撞车后，再给予其车体残骸一次猛烈撞击。

Signature TD：将对手引诱至特殊的环境（比如油罐车爆炸）后撞毁。

每一种撞击都有不同的特写表现，每一种撞击都会有让人惊异的演出，想要实现以上如此众多的撞击技巧，对玩家来说无疑是一种挑战，但成就感也在本作达到新的高峰，而由此代开始的撞击对抗技巧也逐渐演化成一套复杂的体系，在“火爆狂飙”里开车不仅要开得快，更要斗得过对手，才能获得最终胜利。

3.可操纵车辆的扩大化。3倍！没错，和2代比起来，《火爆狂飙3》一共允许玩家使用67辆车，比起2代的22辆来说整整多出了45辆之多。由于车辆变多，更需要有比较合理的划分，从操控性、加速性能和耐撞性等几方面，这67辆车区分成了七大种类：

代表着灵活操作和综合性能至上的Compact系列；

操控性能虽差但结实耐撞、格斗型的Muscle系列；

车体很轻、以速度取胜的Coupe系列；

将车重剪裁到最低极限的Sports系列；

终极竞速车辆：Super系列；

包含老爷车和F1的特殊车系：Special系列；

只能在Crash模式使用的Heavyweight系列。

所有这些车辆无论在外观和性能上都有其独特之处，获得方式也非常复杂，对一个普通玩家来说，想获得全系列的豪车，至少需要80到100小时方能达成。而这些车辆在实际的游玩体验中，手感也都完全不一样，对于一个才做了几年的游戏公司来说能把细节做到这份上，也算是着实不易了。

此外，Criterion还特别针对本作在高速驾驶的流畅度上进行了更进一步的优化，使得整个游戏的单局赛车体验更加完美和顺畅，尽管区别于其他赛车游戏“整个世界属于我”的赛道，《火爆狂飙3》依然保留甚至是部分强化了路面交通车流的这一特色，但更加火爆的撞车演出只会让人想更多地故意撞击几次路上那些无辜的NPC车辆……

至此，《火爆狂飙3》已经完全确立了一种崭新的赛车游戏玩法，在后来者看来，几乎可以成为一种全新的标准，而这种标准恰恰是在否定和摧毁以往传统老旧赛车游戏玩法的基础上建立的：完全抛弃真实的操作体验、将操作感完全简化；在操作简化的同时，画面表现则走向另一个极端，那就是尽可能还原真实的路况、真实的车感、真实的城镇布局，这为以后的沙盘游戏也提供了崭新的思路；最后还有一点就是，游戏里面的汽车也是会损毁、会爆炸的，这完全取决于车辆受损的具体程度，从此那些好像玩具碰碰车一样的碰撞可以从人们的视野中消失了，“火爆狂飙”成为劲爆对抗赛车游戏的代名词。

黑色末日
叫好不叫座的《黑煞》

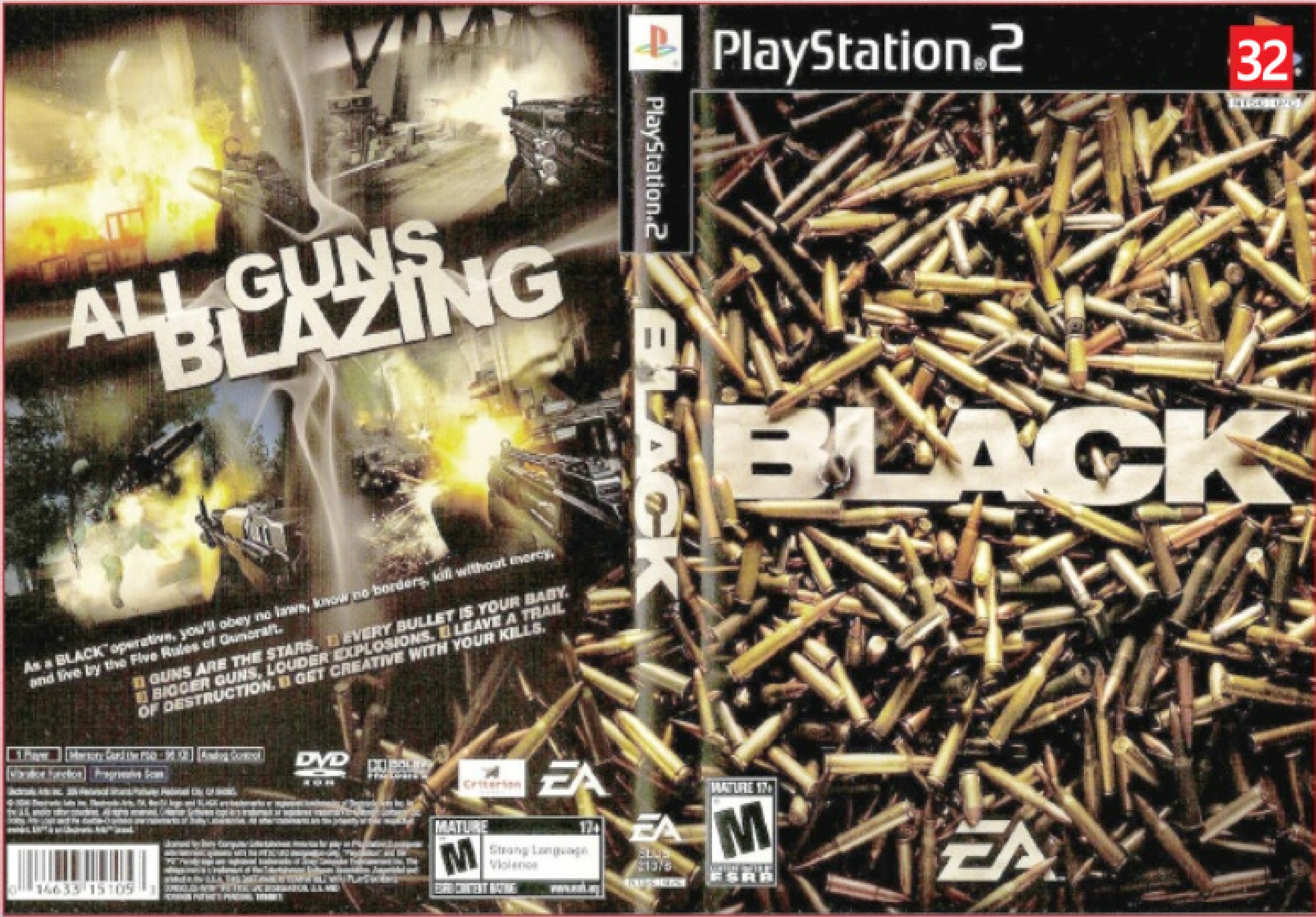
在《火爆狂飙3》发售后的两年时间里，Criterion一直致力于“火爆狂飙”系列的进一步拓展和丰满，但与此同时他们又开始打起了新的主意——研发一款FPS游戏。总之，他们不想总是徘徊在RAC圈子里。2004年底，公司正式对外公开了一款名为“Black”的第一人称射击游戏，后来国内的玩家把它称呼为《黑煞》。

这又是一款几乎颠覆当时人们对FPS游戏观念的游戏，这也正如Criterion自己所说：想要像“火爆狂飙”系列为赛车游戏所做的一样，为FPS游戏树立全新的标准——标杆式的游戏画面、更有感染力的音效以及更为火爆的枪战场面。事实上《黑煞》做到了——唯一需要补充的是，这款FPS游戏只做到了以上3点。尽管在画面处理、特效表现尤其是爆炸效果上出类拔萃，也是那个年代里为数不多可以对建筑物进行破坏的游戏，拥趸们更是因为这游戏超爽的射击手感而雀跃不已，但这都没有办法帮助它成为射击游戏的新标杆。没有联网模式，没有魄力十足的Boss战，也没有载具，任凭爆炸效果如何出色、枪械的音效如何悦耳，这依然都只能算是一部没有跳出FPS原有圈子的FPS。也就是说，Criterion在《黑煞》的尝试上依然是充满局限的，如果说“火爆狂飙”系列是革了赛车游戏玩法的命，那么《黑煞》则依然是戴着前人规则的镣铐在跳舞，尽管跳得不赖，但它依然是陈旧规则的囚犯。

《黑煞》在2006年2月正式发售，尽管发售前，全世界各大媒体都对这款Criterion首部FPS游戏给予了一定的认可和评价，但短命的游戏流程还是很快传遍了大部分射击游戏爱好者的耳朵，于是《黑煞》最终还是成为了一款叫好不叫座的作品，在此后逐渐淡出人们的视野。也许是受伤太深，Criterion从此后再不提制作其他新类型游戏的事儿，并且在官网上也对《黑煞》做了弱化处理……

可能是由于在《黑煞》上投入了太多的精力，“火爆狂飙”系列在2005年之后就再无新作面世，加上原本Criterion最为可观的收入来源——卖引擎，也因为被EA并购后，招致竞争对手们的猜疑和不信任，最终丢掉了这金饭碗，此后也鲜有利用RenderWare引擎开发的大作面市。

32.《黑煞》的美版包装图案霸气无比
33.同样由RenderWare引擎制作的《黑煞》的画面极为精致
34.《黑煞》极度执着于枪械音效和爆炸特效，反倒是一定程度上忽略了FPS本应有的大气







整个Criterion在2006年陷入了前所未有的窘境。就在这一年，Criterion被迫关闭了自己在德比（Derby）的工作室，并且对部分人力资源进行了裁员的处理。当时有人怀疑，这一切都是EA的阴谋，也正是因为EA的并购才让Criterion丢失了最重要的商业引擎业务，随之而来的窘境足以让Criterion像条狗一样，对它的主人摇尾乞怜，更进一步丧失在游戏业务上的独立性，这也是很多Criterion的元老们不愿意见到的，毕竟对于一向特立独行的Criterion来说，EA简直就是他们最不愿意见到的反面教材，过度的商业化会毁掉一切。于是在2006年这一年中，大约有40%的员工，或自动或被动地离开了这家他们曾经效力多年的游戏公司，除却“火爆狂飙”系列制作成员之外，公司之前立项的大多数新项目，无一例外被砍掉。

也许是看到了Criterion的窘态，EA似乎也有点过意不去，曾经可以说是业界引擎标准的制定者落到今天这般田地，一定程度上和EA的并购而导致的商业引擎“非商业化”有关系。于是在2007年，在EA的倡议下，Criterion将公司所在地搬到了位于伦敦和朴茨茅斯中间的吉尔福德（Guildford），吸纳了EA英国工作室的部分成员，将Criterion进行了重组，整个公司才得以重新焕发生机。在经历了之前一年的低谷期后，现在是时候发力，将他们已经开发了两年之久的“火爆狂飙”新作进行最后的收尾和优化了，这就是次世代沙盘赛车游戏的代表之作：《火爆狂飙——天堂》。

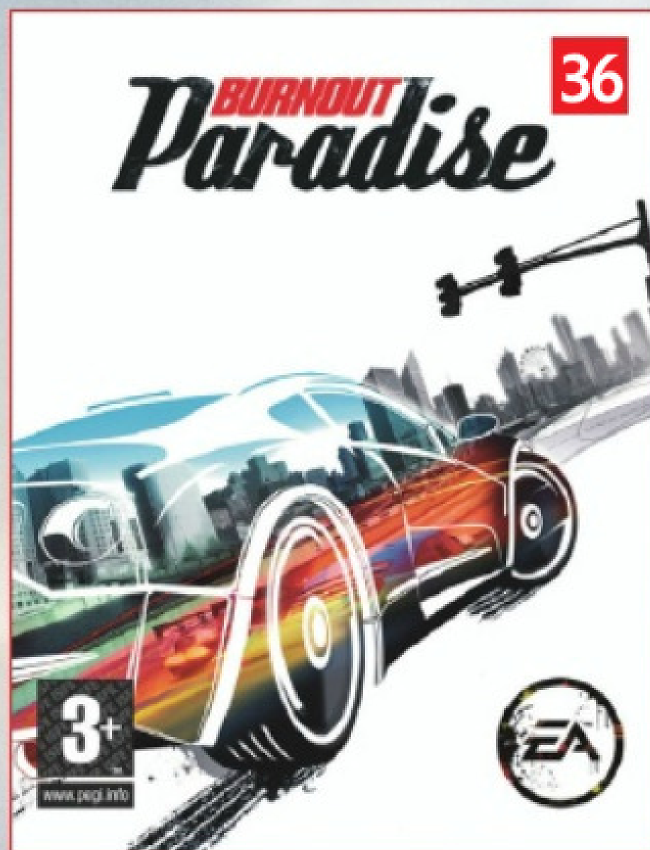
自由天堂
沙盘赛车游戏规则缔造者

2008年1月22日，《火爆狂飙——天堂》正式发售。这是Criterion对“火爆狂飙”系列、对赛车游戏玩法的全新诠释，当人们听着枪花的歌曲《Paradise City》进入游戏时，所有人都发现，这简直是名符其实的天堂，一个飙车党玩家们完全拥有的次世代天堂。

整个游戏采用了类似GTA系列的无缝地图设计，一次读盘后进入游戏，就无需再进行任何的资料读取，整个世界仿照美国现代工业都市设计而成，天堂城是一个有海港、湖区、山区的大城，整个城市的城市化非常到位，如果你花上5分钟，从伤心山附近的隧道开到白色大山区域，可以领略到扭曲纠结的山路，也可以从水坝采石场往北开，直到西湖和东湖路段。但是由于这是非常现代化的城市，所以它没有绝对意义上的纯自然景观。整个城市最初的版图一共包含了总长约250英里的不重复道路，而后来随着版本更新，天堂城的版图进一步扩大，这就是后话了。

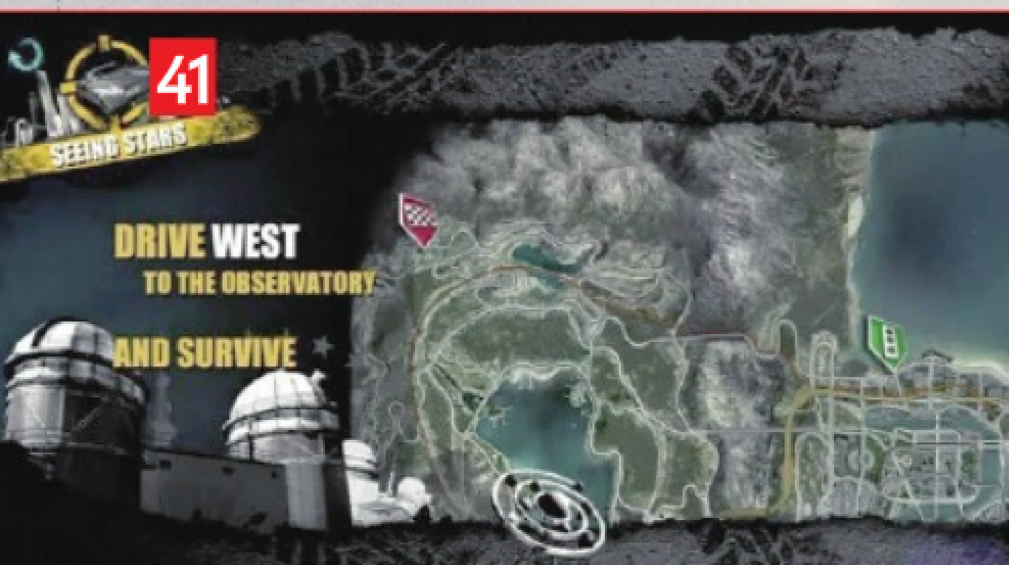
由于是完全开放式的游戏体验，传统赛车游戏的赛道概念到本作就完全消失了，在《火爆狂飙——天堂》的世界中，赛道仅仅是起点和终点，至于中间怎么开、从哪里开，完全自由，没有束缚，只要可以赢得比赛，任何路线都是被允许的。尽管在最开始的时候，无数的玩家都因为整个游戏太过自由而一时找不着北，但很快，人们就适应了这样的玩法，简直太自由了，这才是真实世界中飙车该有的表现，而不是被硬性规定非要朝着某条路开到底。

在赛车方面，天堂城提供给玩家最终多达百辆的好车选择。根据全球各个地区的发售版本不同，玩家最初可以操控的赛车也不尽相同，比如日版的玩家最初的车辆就是“疾风迅雷”，而美版和欧版的玩家则是一辆仿照野马的复古汽车。游戏的流程是非线性的设计，唯一可以被拿来衡量的，










35.因为EA的收购，RenderWare引擎在之后几乎再无第三方大作，主机版《战地2》是仅存的硕果之一了
36.《火爆狂飙——天堂》对于很多向往真正自由驾驶的玩家来说简直就犹如其名一般：置身天堂！
37.想玩这样的特技吗？《天堂》可以满足你的欲望！
38.这是当年官方发布的一张天堂城交通事故趋势图，颜色越深的地区表示事故发生率越高
39.《火爆狂飙——天堂》的城市地图
40.个性十足的赛车是《火爆狂飙——天堂》的一大亮点，虽然没有真车授权，但依然质感十足
41.游戏中对赛事的定义仅仅只是“从A点到B点”，至于中间怎么开，就完全是玩家自己的事儿了，只要能赢就好
42.支持全局光遮罩（SSAO）技术的《火爆狂飙——天堂》PC版的画面华丽异常
43.不想让对手看到你被撞出局后的沮丧样，也可以在Smugshot里摆酷
44. Smugshot一度成为游戏中诸多喜欢“集邮”的玩家的收集首选

就是任务完成数，以及对应的驾照等级。随着完成任务的推进，城市中会随机出现一些不速之客，他们会驾驶着非常出色的跑车，在你行驶过程中随机出现并对玩家进行挑衅。只有将他们撞毁，才能将这辆赛车收归己有。这给了所有人一个巨大的惊喜，因为这些赛车的出现是完全随机的，遇到它们的一瞬间，你必须集中百分百的精力，加大油门去和他们较量，而在这之前没有任何预兆，这简直就是随机玩法的一大创举。

而在赛车类型上，本作也进行了彻底的细分，首先是车体操控最舒适的特技类车，这类车的优势是可以完成一系列高难度的空翻等高难度动作来获得能量；其次是以极限加速为主的跑车，这类车的操控非常困难，但在加速上拥有绝对优势，只要驾驶这类车辆持续逆行，就可以获得无限加速能量，从而在比赛上实现理论上的最高速度；最后一类是格斗专用车，拥有特殊改造的装甲包围，尽管操控上不是那么尽如人意，但这类车可以完全确保在和他人对抗上占尽优势。简单的说，想要获得特技高分，特技车将会是首选；对自己的操控有绝对信心的，可以在比赛时选择最危险但也是最快

的跑车；而在进行多人对抗的玩法时，格斗类型的车辆则会是最好的选择。

在单人模式中，玩家所要完成的很简单，就是进行各种任务来升级自己的驾照，随着驾照等级的提升，越来越多的好车会不断涌现，最值得一提的是，NPC的AI也会随之水涨船高，从最初菜鸟级别的对你不理不睬、自顾自开车，到最后几辆车都有意识地对玩家进行猛烈的攻击，表现十分明显。有人会说，单人模式的玩法显得太为自由，那么接下来要说的，就是整个游戏最为出彩的多人玩法。

Criterion在设计《火爆狂飙——天堂》的多人模式时，完全突破了以往赛车游戏开房间等人比赛的局限，而是将整个城市都作为一个“大房间”，让玩家在其中进行汇合。进入多人模式后，游戏也不再是简单的赛事，而是多了更多好玩的任务，这就是多人合作模式。比方说，某个任务要求8名玩家在大浪沙滩集合，其中7辆车必须排成一排，另一辆车必须要从这7辆车头上飞过去。这样的趣味任务在整个游戏中总数有500多个，这让很多玩家第一次发现，原来赛车游戏的多人模式并不只有比赛这一种，还可以更好玩。与此同时，整个多人模式还进一步强化了最近几年十分流行的社交元素，其中一项可圈可点的当属“Smugshot”，只要被撞毁的玩家安装有摄像头，那么胜利者会在撞击完毕后，收到一张对方摄像头拍摄的玩家真人照片，这张照片就是当时被撞玩家的神情。在游戏发售后很长一段时间内，很多玩家都乐此不疲地在线上游戏模式中不断撞击他人玩家，来收集各种肤色的Smugshot。从笔者当时的收集记录来看，还真的是全世界什么肤色的玩家都有，其中当属亚洲玩家最腼腆……

由于游戏出色的品质和极其自由的玩法，从2008年到2009年，《火爆狂飙——天堂》拥有了超过100万的注册会员，他们中的大多数人都是一手拿着酒瓶、一手握着方向盘，在I88号环城公路上乱窜的家伙。

一共有80辆以上的好车，从天堂城的废车处理厂中诞生。按“BOP日报”的数字来统计，平均每天都有1万起以上的在线车祸发生，平均每天都有8000场左右的在线比赛进行。平均每个到过天堂城的车主的驾驶公里数在1000公里以上——这只是一个极其保守的数字。为了让人们更好地领会违章驾驶的乐趣，名为Criterion的犯罪团伙从游戏发售以来一共为所有人发布了共计490个线上团伙作案的计划，其中摩托车占70个，其他420个为汽车。

话说到这里，也许有人还不明白，这明明是汽车游戏，为什么里面会有摩托车？这里就又涉及到Criterion针对《火爆狂飙——天堂》的特殊政策：为期一年的免费更新计划。

尽管游戏最初的版本就可以实现单人游玩时间突破100小时、线上游戏时间突破300小时的内容，但Criterion似乎并不认为当前的版本足够完美，于是他们在游戏发售后就宣布，在未来的一年里将会进行数次游戏内容的更新，这些内容也将全部免费。于是人们后来看到，天堂城发生了巨变，这其中就包括了昼夜交替系统和天气系统，同时还有摩托车玩法。为了让摩托车的驾驶体验更加逼真，制作组专门对包括K7等几个著名型号在内的摩托车进行了声音采样，同时对摩托车手进行了动作捕捉。尽管游戏中是没有换档这一玩法的，但玩家依然可以非常清楚地看到，摩托车手在加速过程中脚部的换档动作和左手捏离合器的动作，逼真程度可算是当时最强。在这次版本更新中，玩家一共可以享用到数十个摩托车的线下任务，以及总数突破70个的摩托车线上专属任务，并且最终可以获得4辆造型拉风的摩托车。而这一切，都是免费的。

在经历了免费更新狂潮后，《火爆狂飙——天堂》终于开始进入收费DLC时代，包括特殊车辆和收费地图在内的多次更新。后来游戏又发售了包含了诸多更新在内的终极版，以及PS3、Xbox 360的下载完全版，并且成功转战PC平台。现在回头来看，《火爆狂飙——天堂》或许是EA和Criterion历史上绝无仅有的游戏形态，它创造了很多个第一——

EA历史上第一个引入IGA（游戏内置广告）的游戏，这是非常成功的尝试，当然我不否认有许多人现在看到吉列的Logo就想冲上去把它砸个稀巴烂。

EA历史上第一个数个大规模DLC都全部免费的游戏。EA很贪心，但在有些地方，它并非如此，BOP就是一个最典型的例子。

EA历史上第一个引入总统竞选广告的游戏。为奥巴马投上你宝贵的一票吧！这是在2008年美国总统大选最后阶段，出现在天堂城楼宇间的大幅广告，而现在看来，这似乎是一个很明智的选择。

EA历史上第一个实现无缝开放式赛道并包含线上模式的RAC。这可能也是本世代RAC中的首创。

也正因为这么多个第一，外加出色的游戏品质，让EA看到了另一种可能，恰恰与此同时，EA手中另一款曾经辉煌的赛车游戏大作，正垂垂老矣、行将就木。而这个时候最有资格作为救世主来拯救它的，当属Criterion Games。这个曾经辉煌的赛车游戏系列，就是“极品飞车”。



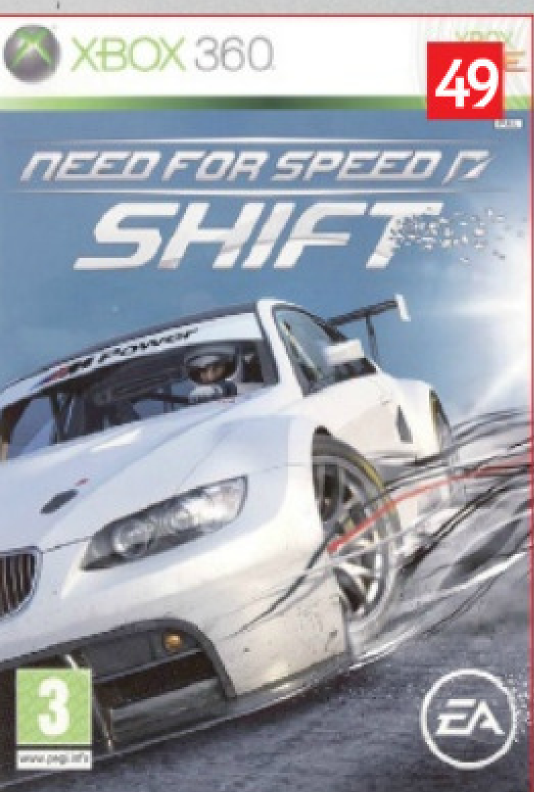
45.摩托车的引入简直可以说是一次伟大的尝试，本作中的摩托车爽快感可以载入史册

46.2008年大选时《火爆狂飙——天堂》中出现的奥巴马竞选广告

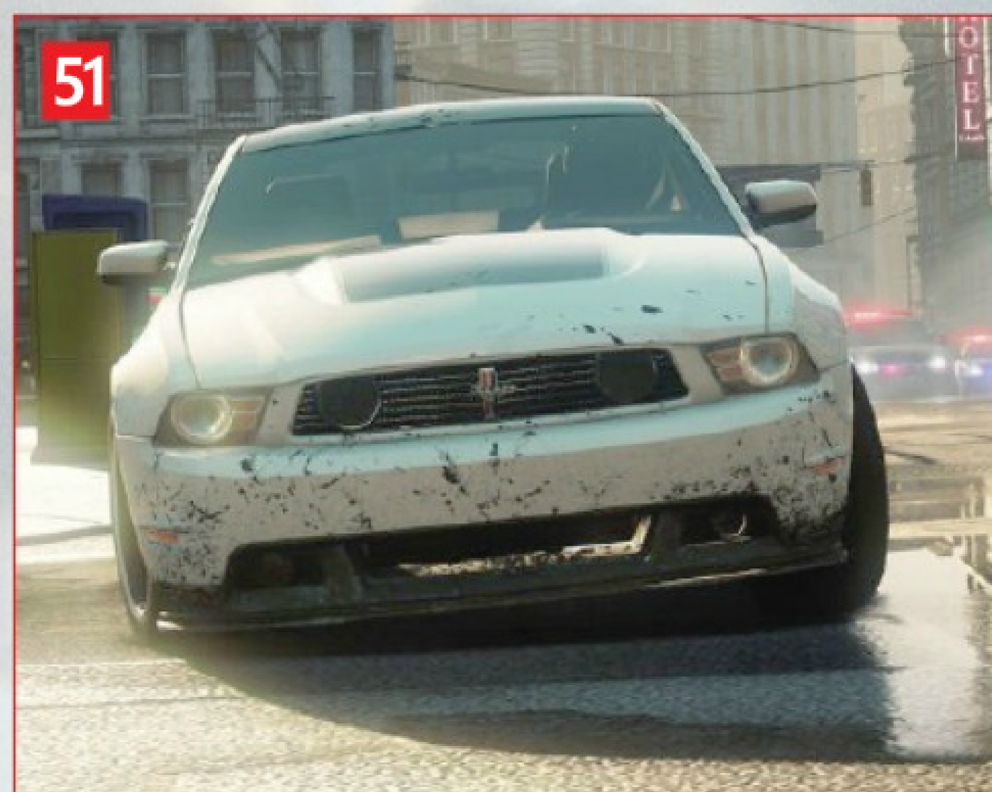












47.《热力追踪》中加入的Autolog功能是竞速游戏中少有的社交游戏尝试
48.事实上EA当时为了拯救“极品飞车”这个品牌，将两部作品分别交给了两个工作室进行开发，后来因为Criterion操刀的本作取得了不俗的成绩，才被任命继续制作续作
49.同时代的另一系“极品飞车”便是主打拟真的“变速”系列
50. Autolog的社交功能在2.0中进一步得到了强化
51.最新一作“极品飞车”的世界完成度极高，但是其中具体的玩法却是毁誉参半，也许留给时间和历史来评论，是最好的选择

力挽狂澜
次世代引擎变色龙首秀

“极品飞车”也许是许多电脑游戏玩家的启蒙赛车游戏系列。曾几何时，这个系列的风头一时无两，凭借着爽快的赛车操控体验和名车授权的特色，“极品飞车”曾经就是爽快赛车游戏的代名词。但在进入PS3/Xbox 360时代后，“极品飞车”的衰落也是显而易见的，不求上进、画质太烂、玩法古旧。就在《火爆狂飙——天堂》发售后不久，“极品飞车”就遭遇了品牌危机，EA于是考虑到将游戏开发转交给对次世代赛车游戏理念理解更为透彻的Criterion Games，而后者则临危受命，为重塑“极品飞车”的品牌形象着手进入了开发。

首先由Criterion在2010年推出的“极品飞车”新作，就是《极品飞车——热力追踪》（Need for Speed: Hot pursuit）。在这款游戏中，人们可以清晰可见地看到“火爆狂飙”的影子，但毕竟是完全不同的作品，Criterion对游戏的玩法进行了大刀阔斧的改良，首先引入的Autolog系统，是基于原先《火爆狂飙——天堂》的社交系统进化而来的线上社交数据交互系统，玩家可以通过这一系统，在线上和朋友进行各项数据的比对；其次是赛车体系的改良，游戏的发生地依然是一个架空的城市，但是和天堂城不同，“热力追踪”的城市是非开放式的，玩家依然需要选取比赛场景、地点然后按照固定的赛道完成比赛，这一点也是照顾到更多还不习惯沙盘赛车游戏的玩家而做出的妥协。警匪模式回归则是个不错的开端，玩家在游戏中扮演警察或是飙车党，都能获得线性的提升，这一点做得更像是个有故事情节的RPG，而不是赛车游戏。

如果说这一作“极品飞车”有什么特别值得称道的地方，那就是Criterion Games在本作默默地推出了能更出色体现光影特效的引擎：Chameleon（变色龙），因此本作“极品飞车”可以看成是整个系列中光影效果最好的一作，对车体的碰撞渲染方面也有着非常不俗的表现，最重要的是，人们总算可以体验到把百万美元的名车撞烂的爽快感了（“火爆狂飙”系列是没有真车授权的，因此这也可以算是有真车授权的“极品飞车”表现出车损效果的首作，很有纪念意义）。

《极品飞车——热力追踪》的热卖和好口碑并没有让Criterion沾沾自喜，他们决定将开放式的赛车玩法复制到

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

“极品飞车”这个系列上去，并在此基础上有更多不同的元素表现。在2012年冬天，新一代的“极品飞车”发布了，这就是《极品飞车——最高通缉》（Need for Speed: Most Wanted）。

尽管沿用了9代的名字，但无论怎么看，这简直就是一款只有Criterion才能制作出来的游戏——巨型开放都市、开放的游戏玩法、超多的可选赛车以及充满速度感的驾驶体验，种种方面都暗示着这是一款打着“火爆狂飙”烙印的“极品飞车”新作，一向被认为是只有“火爆狂飙”系列才有的碰撞车损表演，在本作里也悉数登场，一旦发生严重交通事故，从保险杠到轮胎都会全部飞出车体外做烟花状飞散。唯一可以认为是最有“极品飞车”标志的真车授权，到了本作里也被应用得更加彻底——你见过千万级跑车布加迪威龙完全破损的样子么？你见过Ariel Atom的车轮胎被扎了个钉子后晃晃悠悠在路上开么？本作可以让所有穷人和有钱人都过一把豪车变破车的干瘾。

最高通缉
毁誉参半的救世主

有一点是非常值得称道的：Criterion继续强化了游戏的社交要素，将在《极品飞车——热力追踪》中出现的Autolog系统在本作进行了强化，称之为Autolog 2.0。这个强大的在线数据比对系统，可以让玩家无时无刻都能享受到和朋友竞速比赛的乐趣，本作的GUI（Graphical User Inerface，即图形用户界面）也专门为Autolog 2.0进行了量身定做，驾驶在城市里，哪怕是经过一个测速摄像头，系统都会在游戏画面中为玩家提取他的好友在经过此地时的最高车速，这一数据系统大大盘活了游戏的重复可玩性，哪怕单人游戏也会变得乐趣十足。

“最高通缉”还重新对警匪追逐战进行了强化的处理。尽管在本作中玩家只能扮演飙车党这一个角色，但在公路上会有AI极高的警车巡逻，一旦在他们身边进行高危险性的飙车，哪怕是在逆行道路行驶，也会被判断为交通肇事而吸引大批警力追逐。和GTA的犯罪星数类似，通缉级别也分为几个等级，随着通缉级别的提升，最终可能导致全城警力出动对玩家围追堵截，甚至连皮糙肉厚的装甲防暴车也有，聪明的警车还会呼叫直升机进行跟踪，更有甚者会在路面上施放破胎钉、架设路障来阻截车手。尽管游戏发售后有玩家抱怨警车太猛太聪明，以至于想要在游戏里好好的休闲驾驶都变得困难重重，不过这也恰好符合本作的主题——最高通缉，如此“给力”的AI在“极品飞车”前几作确实从未出现过。

最后来看看“最高通缉”的多人游戏模式，本作的多人模式继承了《火爆狂飙——天堂》的优良连线水准，就笔者测试过的PS3以及Xbox 360的两个平台来看，国内无需代理就可以顺畅连接，尽管期间会出现一定的Lag，但是更多时候都是顺畅的游戏体验，十分爽快，也不知道Criterion到底用了什么高科技，才能做到全世界玩家没有隔阂地一同游戏。在线上模式中，本作将多人任务、赛事等全部糅合到一起，每次玩家将会进行一系列的综合任务，这将考验大家在竞速技巧、格斗技巧等多方面的素质，而游戏中设置的竞速点数也会根据游玩时各人的表现，给予相应的奖励。相比之前的“火爆狂飙”，这一作“极品飞车”的线上任务基本做到了100%的汉化，这足以确保有兴趣的国内玩家在连线游玩时不受语言的影响。

由于“最高通缉”在各方面都借鉴了《火爆狂飙——天堂》，这一作在推出后实际上遭受到的是毁誉参半的评价，到底是应该还“极品飞车”它原有系列的本来面貌，还是应该继续在沙盘游戏这条路上继续走下去，现在看来还未可知。有一点可以肯定的是，向着照片级赛车发展的道路，无论在成本还是开发周期上都令人难以忍受，憋了那么多年才推出的《GT赛车5》其实就是一个很好的反面教材，从上世纪沿用至今的封闭赛道玩法尽管看上去很安逸，但很显然真正的赛车环境并非如此，反倒应该有更多的交通路况加以衬托，才能使游戏看上去更加热闹、更富有随机性。当然，就目前的情况来看，EA似乎对Criterion操刀制作的这一作“极品飞车”还算很满意，至少它挽回了前两年“极品飞车”品牌濒临毁灭的颓势，更吸引了一大批以前对“极品飞车”的“花架子”嗤之以鼻的新用户。不管怎么说，这都是一件可喜可贺的事。

从最初以研发图形、音效的小公司起步，到后来游戏引擎的大卖，再到后来为赛车游戏新玩法确立标准，一直到现在为曾经鼎鼎大名的老牌赛车游戏操刀制作新作，Criterion一路走来，其实经历了很多很多，而对于它的定义，笔者个人认为是非常困难的。你可以认为这是一家极其出色的游戏引擎制造商，因为它才有了后来的诸多耳熟能详的大作——或者更严格的说，因为它，那些大作游戏的表现力才会如此的强；你也可以认为这是一家赛车游戏专业户，它为曾经看似只有一条独木桥可过的赛车游戏细分领域拓展出了彻底全新的玩法；你甚至可以认为这家公司其实就是高智商阿宅死程序员们的乐园，他们并不会顾及什么公司的股票或是业绩，一直都尽力去制作自己想做的东西，哪怕那是不被市场认可的。

尽管目前Criterion已经被EA收购，尽管目前它身上还背负着“极品飞车”品牌再造者的重担，这可能会让它暂时丧失创意的冲动，陷在如何更商业化的泥潭里一时不可脱身，但这毕竟是暂时的，只要Criterion存在一天，它就有可能为我们带来新的游戏体验，究竟是什么，现在还不得而知，唯一可以肯定的是，这一定会是独一无二的体验，基于一种全新的标准。

写作NFS，读作Burnout

解码《最高通缉》

本节撰稿 Orade

“《最高通缉》是一款需要适应的游戏，鉴于本作由Criterion Games开发”，这句话同时适用于NFS粉丝与“火爆狂飙”粉丝。抱着传承老《最高通缉》（为避免混淆，以下通称为NFS9）的希望来玩这款游戏，多半会觉得很不对味。奔着Criterion名头去的玩家，一开始也不太容易找到“狂飙”的快感。就连我自己，也经历了“尝鲜-怒删-重装”的曲折体验，才对这款经典与变革共存，飞跃与硬伤兼有的作品有了新的认识。

沙盘竞速之最

用一个词来形容《最高通缉》，就是“奢华”。从内而外，这一作都散发着一种傲视所有对手的气质。EA动用了3家工作室来开发NFS系列，最近3代按先后顺序，分别是Black Box的《亡命狂飙》，Slightly Mad Studios的《变速2》和Criterion Games的《最高通缉》，终于在一年一作甚至两作的基础上，保证了每一作的开发周期。这一代的副标题与这些年最成功的NFS9相同，这个系列也正是从本世代初期的NFS9之后，就步入了混乱与改革之中，一直持续到本世代末期。《最高通缉》象征的不仅是回归，还有对游戏质量的保证。在这样的双重光环下，新作很难不让人抱有很高的期待。

从游戏的规模来看，《最高通缉》也的确没有辜负玩家的期待。Criterion把《火爆狂飙——天堂》的开放城市经验完全用在了《最高通缉》里，在更先进的图像技术的支持下，创造了沙盘竞速的里程碑。游戏中的城市名叫Fairhaven，是一座完全架空的城市（NFS9的城市原型是罗克波特市），但整个城市给人的真实气息扑面而来，建筑、景观、杂物密度，已经超过了常规的沙盘动作游戏。行驶在真实感极强的街头，看着车来车往，让人觉得这么完善的一座城市，塞到竞速游戏里真是有点浪费了。街道和建筑的布局合理而真实，漂亮的广场、繁华的商业中心、整洁的居民区，还有郊外山道、海滩、工厂，甚至下水道，每一个区域都显得丰富而合理。《世界街头赛车4》曾经将上海市区纳入赛道，完全再现了上海街头的景致，各国城市的景致成为该作的一大卖点，如今和《最高通缉》比起来也不过如此。Fairhaven市步行街上的商铺鳞次栉比，营造出一种极为真实的氛围，在代入感上直逼GTA4。除了没有行人，这座城市的任何一个细节都登峰造极，前无古人，完全可以问鼎沙盘竞速游戏之最。

场景设定只是一方面，《最高通缉》在很多细节上都给人一种精雕细琢的感觉。车体质感出色，基本等同于同类游戏的车库高模水准；车损效果为系列最佳（当然了，这是





1.换车时Logo一闪，奢华程度爆表
2.繁华的十字街头上，各种建筑错落有致地排布，几辆车在路口等待绿灯，真实气息非常强
3.市区繁华，郊区漂亮，Fairhaven市每个地区都有相当高的完成度
4.远处是繁华的夜景，旁边是装饰醒目的维修站
5.这一作的车模精细度也非常高













6.比赛开始前会有一些风格另类的动画，比如这一幕，很多车辆层叠堆积，最后与你的车辆重叠
7.每个Boss登场的CG动画都非常惊艳
8.每种升级组件下面都有详细的非法改装要求
9.在真实车损效果下，保时捷变得脏兮兮的，泥点遍布车身
10.保时捷已经完成了自己的使命，远处一辆“大奔”在等着我

Criterion的拿手好戏），轻微的变形和污损都能很细致地表现在车体外观上，冲撞时满地的玻璃碎屑也继承了《天堂》的特色；光影效果出色，特别是在阳光直射下，镜头会根据视觉原理，呈现出光晕效果，《战地3》也有类似的效果，但《最高通缉》更自然一些。这些都是最基本的，而这代在一些很容易被忽视的细节设定上，同样做到了精益求精：换车时的Logo特写非常神——精致的车标一闪而过，完美地诠释了名车给人的奢华感受；UI很有想法，与场景无缝契合的全息投影有非常广泛的应用，小到测速仪数据，大到赛事信息，保证玩家通过游戏场景即可了解到基本信息，无需打开额外窗口；就连氮气槽的设计都煞费苦心——氮气槽由很多细格子组成，你在漂移、跟随尾流、逆行时积累的氮气，会以一种很形象的方式生成一个细格子，然后轻快地移动到氮气槽左方，逐渐蓄满整槽，直观地显示出玩家当前的氮气来自哪种行为，而消耗氮气时的放射性线条有着很华丽的特效，极富现代美感。难以想像，Criterion在这些细枝末节上投入了多少精力。从这个角度来看，《最高通缉》像一部耗时数年，慢工出细活的大制作——就像《GT赛车5》那样，EA的苦心，是值得赞扬的。

如果要找一点不足的话，那就是Criterion在细节上有点用力过猛的迹象。赛事开场前会播放一段风格诡异的即时演算动画，几乎与赛事毫不相干，有的是后现代风，有的是抽象派，有的是意识流，有的完全不知所云。Criterion可能过高地估计了玩家的理解能力，好在这段动画是可以跳过的。而且虽然普通赛事的过场有点故弄玄虚，但黑名单上的十大Boss专属过场动画就很赏心悦目了，CG制作精良，艺术风格强烈，创意天马行空。有一段过场模仿了《变形金刚2》里纳米机器人组成小霸天虎的桥段，视觉冲击力很强。当年NFS9的黑名单CG就很经典，这次更是精益求精，估计日后媒体评选十大经典过场动画，会有《最高通缉》的一份吧。

内容的落差

好了，接受过形式上的震撼，玩家终归是要探索游戏内容的。然而到了这时，无论是“火爆狂飙”爱好者，还是NFS粉丝，都傻了眼。

在游戏初期，玩家获得了一辆车，然后在Fairhaven市流连忘返，啧啧称叹，顺便把赛事清单上的比赛扫一遍——不多不少，正好5场。这次的成长机制与赛事结合很紧密嘛！每场比赛都会奖励两个升级组件，拿到第二名以上就能获取，终于不用再苦哈哈到处刷钱了，赞啊！豪车遍布市区，随便找一个就能开，继续赞啊，人性化的关怀！跑了几场比赛，哟，黑名单解锁了，挑战Boss去！Boss出场，狂霸酷拽屌，还有讨厌的条子来捣乱，但还是不敌我的车技，被我斩于车下，座驾也被我收入囊中。从赛事到头目，完美的节奏。接下来——

接下来，我突然发现没事干了。随着Boss的陨落，我的赛事列表并没有出现进一步的更新。系统告诉我，下一位黑名单对手需要更多的SP点数才能解锁。SP点数的主要获取方式是比赛，但参加已获取奖杯的比赛，是不会再次获得SP的。那么接下来的流程该怎样推进呢？百无聊赖的我换了一辆车，立刻恍然大悟。

《最高通缉》采用了一种很特别的流程。几十辆不同厂商的名车分布在城市各处，玩家只要驾驶过一次，就意味着拥有了这辆车，以后可以随意切换车辆。每辆车对应5个赛事，且各自独立，也就是说，用A车，无法参加B车的比赛。这5场比赛会提供11个固定的升级组件，不同车之间，组件任何区别。所以，正确的玩法是这样的：选A车，跑完5个比赛，拿到SP，A车使命结束。转到B车，又有了5个比赛，拿完SP，转到C车……玩家必须不断换车，才能参加新的赛事。整个流程的大方向，就是不断积累SP，提升自己的

黑名单位置，直到登上黑名单No.1。而具体方式，就是不断换车，重复比赛。没有什么“顺手的车”，如果你不换车，你就无法参加比赛，只能靠偶尔跟警车挑事来赚取SP，这是远远不够的。用一个字来概括《最高通缉》的流程，就是“刷”。Criterion为了增加耐玩度，为玩家提供了非法改装组件，性能优于比赛奖励的组件。获取方式就是刷。比如非法氮气加速组件，需要你累计使用300秒氮气加速；非法改装赛车轮胎，需要你用赛车轮胎累计甩尾4572米；非法改装强化车架，需要你用强化车架摧毁10辆警车，以此类推。没有渐进的成长，没有精打细算的投资，你所要做的，就是比赛，刷非法改装组件，换车，再重复前面的内容。

本作比赛模式有5种。除了常规的计时赛、环道赛和“一本道”竞速赛，剩下的就是警车追逐赛和速度赛了。后两者是NFS9的经典赛事，如今算是一种回归。然而它们在Criterion大刀阔斧的改动下，都不同程度地变了味。

首先是《最高通缉》的特色——警车追逐。在NFS9里，玩家需要进入地图上的三角标识，触发房屋倒塌、加油站爆炸等事故来瘫痪警车，逃离警戒圈后，地图上即出现藏匿点，可帮助玩家快速消除通缉状态。如何引诱警车，用一次事故将其全数消灭，并在短时间内找到藏匿点，使NFS9的警车追逐赛带上了一丝策略色彩。然而到了最新的《最高通缉》里，三角地点和逃匿点均被取消。取而代之的是维修站（维修车体并改变颜色）和抢车点（换车），可以不同程度地降低通缉等级，等于一个变相的藏匿点。但问题在于，这些地方在警方眼皮底下是不能生效的。只要你还处在警戒范围，换再多的车，涂再厚的漆都无济于事。所以，曾经的引诱策略在新作里是完全行不通的。玩家只能跟警车进行硬性的较量：比拼速度和反应。用最原始的方式将其摆脱，进入潜逃状态，一边等待通缉等级慢慢降低，一边提心吊胆地寻找维修站和抢车点。即便如此，警车们依然如同在你身上绑了GPS一般，不约而同地向你靠近，一旦狭路相逢，只能重复上一过程。

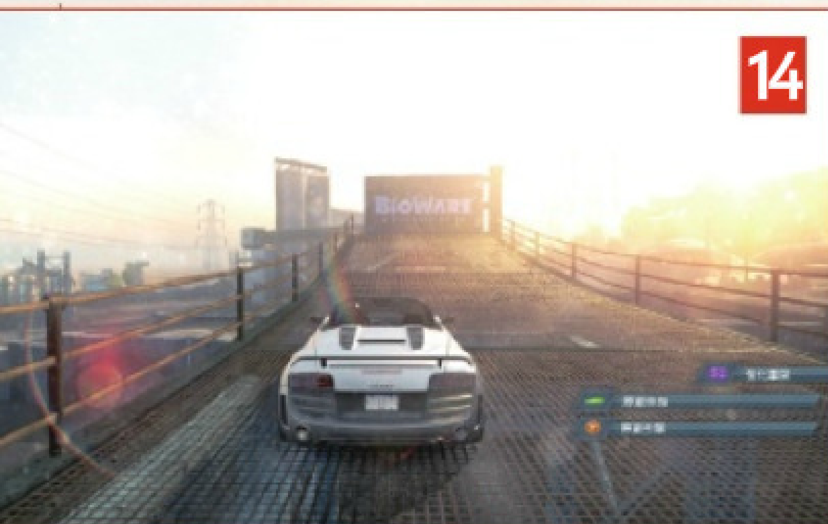
这一改动让NFS9的老玩家很不适应，在初期，逃离警车的追逐变得非常困难。而这一作的警车AI相比NFS9也大幅度提高，攻击意识强，应变反应快，非常难缠，经常徒劳挣扎20分钟，最后还得束手就擒。要想适应新系统并不容易，玩家对这一改动的态度，可以从论坛里此起彼伏的“去警车补丁”呼声中看出来。

至于全新的速度赛，也不容易适应。作为NFS9的特色，速度赛同样具有一定的策略性。整个赛道散布数个测速器，分别记录玩家通过测速器时的速度。如何在前面的赛段里积累氮气，让自己的测速器数据达到最大，是在速度赛获胜的一大关键。到了新的《最高通缉》里，尽管Farihaven城遍布测速器，在速度赛里却派不上什么用场。系统只会记录玩家在整个比赛里的平均速度。不管在什么地点，一旦撞车，平均速度就会大幅度降低。想获得第一，容错率为0。这类赛事通常在市区进行，街车多，道路窄，还都是双向的。想要快速蓄满氮气，又得主动逆行，老玩家也得好好适应一番。

不到位的变革

除了在NFS9的基础上加以改造外，Criterion也引入了不少《火爆狂飙——天堂》的设定。鉴于本作属于“极品飞车”，可以看出Criterion在强忍着不做成“火爆狂飙”，为此连KO对手和警车的特写都没做（iOS版可是有的哦）。在撞车判定上，也比之前几作严格了很多。街车速度很快，即便你自己只是徐徐前行，依然会被撞毁。因此在一开始，我以为本作是不鼓励冲撞的。老实巴交跑了几圈，发现暴力才是正解——将对手和警车撞毁后，不仅有SP拿，还能瞬间蓄



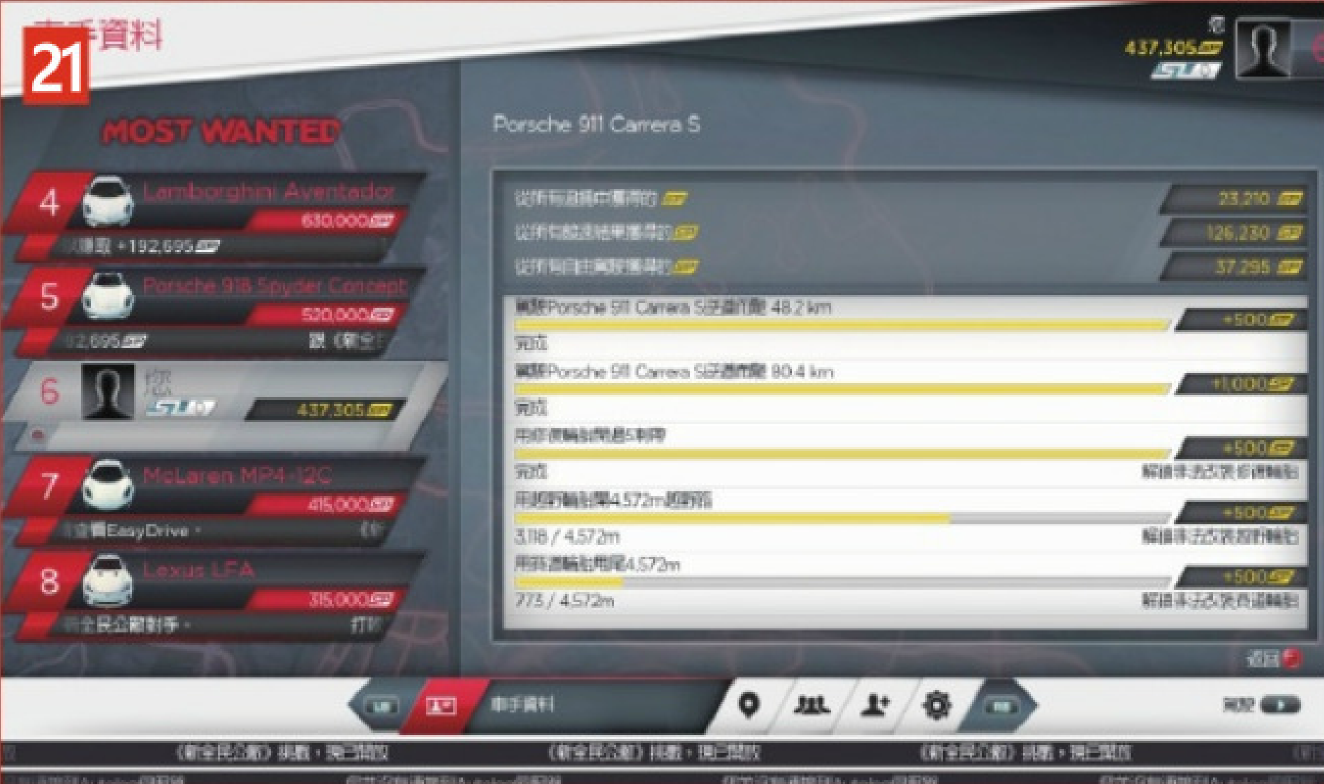


11.环道竞速赛的容错率还是很高的，只要不在最后一圈犯错，AI对手总会给你机会
12.和真实世界一样，广告牌在Fairhaven市里也无处不在
13.通缉与撞击，本作的两大关键词
14.迎着炫目的夕阳全速撞向BioWare广告牌，是的，BioWare，你没看错
15.驶过被雨水打湿的路面，车尾立刻变成一个大花脸
16.升级组件数量有限，但每种的作用都非常明显，比如装备上越野轮胎后，在草地上行驶起来绝不拖泥带水

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris







17.车头视角的缺席是一大意外，保险杠视角离路面太近，在激烈的竞速过程中很不适用
18.游戏的赛车种类非常丰富，还有Ariel Atom这类轻量化跑车
19.熟悉游戏后，与警车的激烈对抗会让你欲罢不能
20.如果你没有体验本作的多人模式，你只能获得一半的乐趣
21.黑名单是游戏唯一的主线，换句话说，本作是没有剧情的

满氮气槽。但即便如此，玩家仍需小心谨慎，因为街车的硬度和对手可不是一个级别哦。

在游戏里，我们还能发现诸多“火爆狂飙”的风格，比如同时按下刹车和加速键启动比赛，Boss在车流中绝尘而去，你需要追上并将其撞毁才能获得Boss的赛车，都是之前《天堂》里的经典设定。以火爆风格见长的Criterion遇到对抗性强的《最高通缉》，二者不可避免地产生了激烈的碰撞和交融。平息初期的烦躁，让我们静下心来好好体会新的《最高通缉》，可以看到，Criterion是有一些很鲜明的想法在里头的。可能是出于预算和完成度的问题，这种变革做得并不彻底。前面说过，《最高通缉》是一款需要适应的游戏，而一旦你适应它，你会感受到前所未有的快感。

让我们回到被吐槽最多的游戏流程上来，Criterion试图将传统竞速游戏的框架化繁为简。抛弃繁琐的进出菜单，将重心转移到这类游戏的本质——“车”上。你无需打开一个额外的界面，思索着参加哪场比赛收入最多，再打开一个多级界面，考虑买什么零部件收益最大。这些额外的考虑，在本作都不会出现。所有系统，都在围着“车”本身转。因此赛事直接奖励组件，而组件总数也只有11个。游戏内置了EasyDrive系统，顾名思义，就是让你的竞速之路化繁为简。这个系统可以实现大部分功能，我们可以一边开车，一边选择下一场赛事。

游戏的逻辑是，一旦你进入游戏，就不要离开驾驶界面，全心全意投入到竞速体验中。每个赛车代表一组赛事，有多少赛车，就有多少比赛。没有主次先后之分，在自由的Fairhaven市里，玩家要做的，就是尝试每一辆新车和有关它的赛事，而不是跟着剧情循序渐进地解锁内容。其实在很多竞速游戏里，玩家重复的也无非是类似的过程——获得一辆新车，跑几场比赛，解锁新车，旧车便废弃不用，再跑比赛，周而复始，《最高通缉》只不过让这个过程更直观，更自由了而已，虽然除了黑名单外，游戏缺乏一条足够清晰的主线，但多人游戏完全可以弥补这方面的不足——赢取最多的SP，登上好友圈的榜首。

然而在实现过程中，较少的赛事种类，让游戏显得过于快餐化了。增加两三种赛事，多样性会大得多。有限的赛事，加上需要反复刷“熟练度”的非法改装组件，给人的懈怠感尤为明显。对此，我们只能猜测，或许构筑Fairhaven城市花去了Criterion太多的精力，他们甚至只做了一个追尾视角和保险杠视角，连车头视角都没有，这简直是不可想象的。

那么一旦适应了新的《最高通缉》呢？游戏会给你血脉贲张的感受，由于高AI警车的介入，所有的比赛都非常激烈，对抗性极强。你不能给警车下套，等他们傻傻地往里钻。只能与他们斗智斗勇。一旦用高超的车技将其甩掉，往往会带来很高的成就感。而在进入潜逃状态时，你要紧紧盯着雷达，在前方警车进入视野，与后方警车形成合围之势前，及时拐入一条小路。那种手心出汗的紧张感，完美地再现了被全城通缉的感受。哪怕是之前比较坑爹的速度赛，在获取了非法改装套件后，也不那么苛刻了，带来的是头皮发麻的快感。总之，一旦你适应它，你会触及到竞速的本源。

最后来一个小插曲。用数字来命名一个系列，向来是我国玩家的传统。2010年的《极品飞车——热力追踪》普遍被国内玩家称为NFS14，结果有人发现游戏执行文件名为NFS11.exe……当时有人分析，这是游戏在11月发售所致。结果到了2012年11月发售的《最高通缉》，也就是俗称的NFS17时，游戏的执行文件名赫然变成nfs13.exe。这时人们恍然大悟，原来13是2013的意思。这也算是Criterion版“极品飞车”的一个小传统吧。P

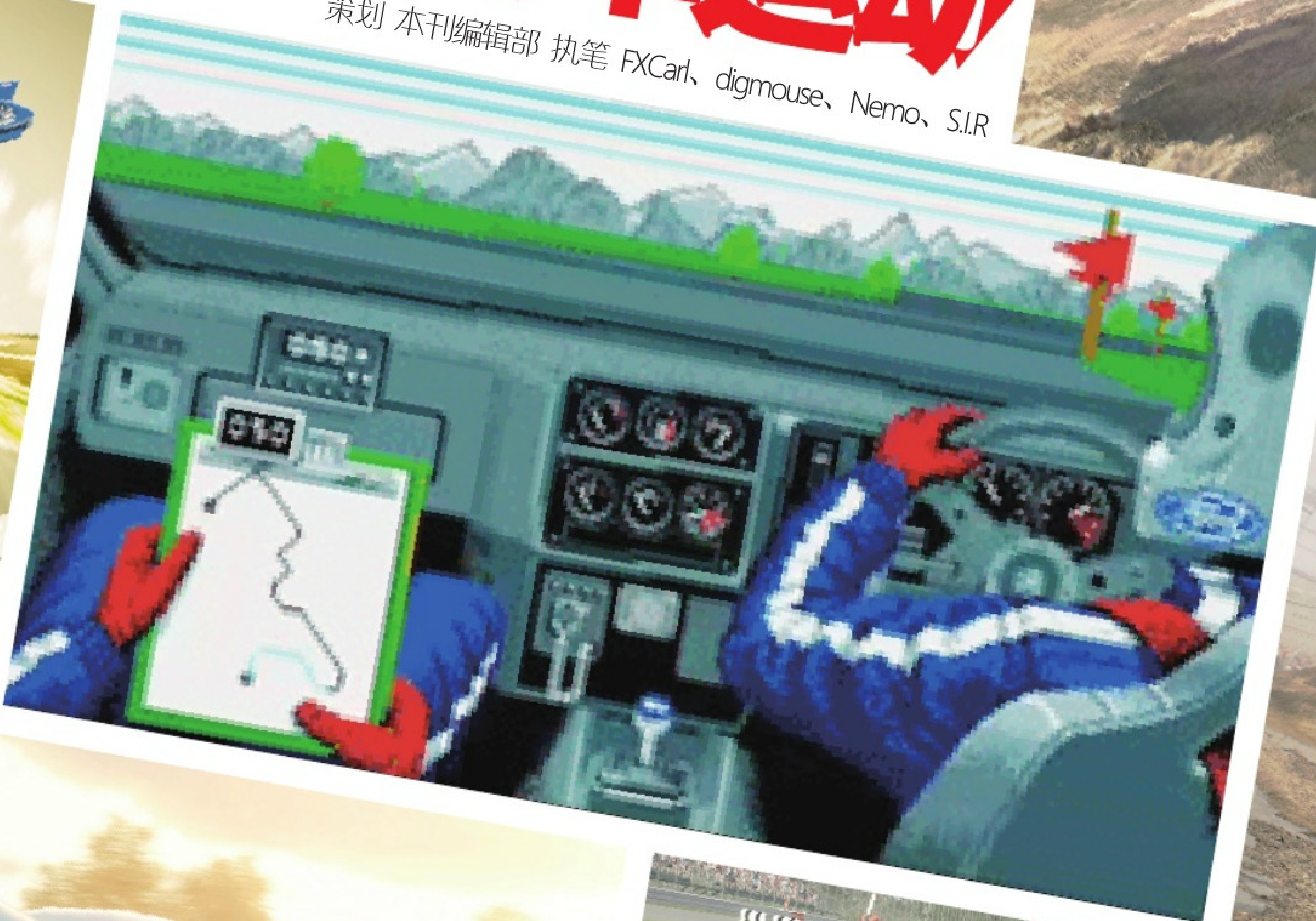


游戏中的赛车运动

方格旗飘扬

策划 本刊编辑部 执笔 FXCarl、digmouse、Nemo、S.I.R









Test Drive与Playground Games

写实赛车游戏的过去与将来

本节撰稿 FXCarl

21世纪过完了第一个10年以后，写实赛车游戏的市场仿佛突然之间结冰了。《争分夺秒》（Split/Second）和《疾驰残影》（Blur）两款出身名门并被寄予厚望的全新系列在2010年双双失败之后，发行商们害怕了。到2012年，“极品飞车”（以下简称NFS）出了第17代，这个星球上可能已经找不到比它更长的连续游戏系列。而在它身边出现的其他作品，“GT赛车”以无与伦比的龟速研发也走到了第5代的Spec II，“极限竞速”也已经是4代加一堆DLC，Codemasters重新接手的F1系列已经走了3代，Milestone接手的WRC系列也是一样。Codemasters的“尘埃”系列不算以前Colin McRae冠名的老系列也同样已经是完成了4作。这些个发展到至少曾孙代的游戏，都已模式成熟内容稳定。写实赛车游戏的玩家看着不免有些着急——这个题材难道已经被瓜分和挖掘完毕了吗，它是否还有未来？

实话说，正面回答这个问题不仅困难，而且难免片面。写实赛车游戏差不多有30年历史了，在它的成长与发展中，曾经沉淀过各种各样的故事，包括做这样一个专题的时候，我们也在不断地发现新的线索。我们甚至会想，也许正是因为在玩法上的纯粹，所以无论是从哪个侧面去看，都会有所收获。因此我们最终挑选了一个老系列与一家新公司，来看看它们能碰撞出一些什么。

Test Drive群像剧

Test Drive（即“试驾”，简称TD）是竞速游戏领域历史最悠久的系列之一，甚至长过NFS数年，它没有“极品飞车”的好运气，数次游走在成败的边缘。Playground Games是最近3年内唯一推出全新品牌的赛车游戏开发商，研发期间获得了微软的直接支持，并一举收获两个月内销量百万的好成绩。将它们组合起来，我们一定可以勾勒出未来写实赛车游戏再次起飞时的模样。

属于天才们的前3D时代

“Test Drive”这个诞生于1987年的游戏系列，其实与一个当今游戏产业内响当当的人物有直接的关系，他就是Don Mattrick。他2007年进入微软，现任微软互动娱乐副总裁，Kinect项目的成功来自他的主要推动。之前他在EA服务了25年，退休时任EA全球工作室总裁，为EA服务期间直接推动了NFS品牌的诞生。1991年，他创建的DSI被EA收购成为了今天的EA Canada。最后我们把时钟拨回到1987年，TD是Don的亲儿子，当年他是TD的两位设计师之一。

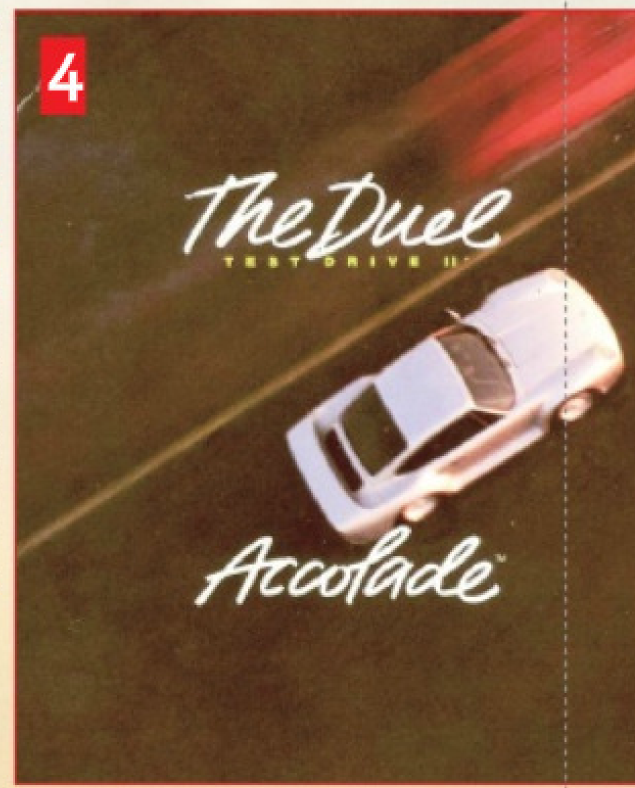
TD是当年顶尖游戏技术的代表，在上世纪80年代SEGA的伪3D赛车游戏领先业界，带领竞速游戏告别了俯视点的原始时代。DSI通过帮SEGA移植游戏而借鉴了SEGA的方法，并略加改进，TD一面改用了车内视角设计，一面在内容专业性上加强。TD虽然不及后追视角的游戏那么花哨，却是鲜有的以真实车辆为卖点的游戏。游戏包含兰博基尼Countach、法拉利Testarossa、保时捷911 Turbo（930）以及雪弗兰Corvette（C4）等车款。这款游戏不仅带来了真车照片制成的车辆内饰，也带来了一个至今对全球特别是发展中国家年轻人有所误解的观念——法拉利、兰博基尼、保时捷是同一级别的车款——实际上，保时捷的定位要比前两者低不少。

TD成功后自然而然会推出续作，也奠定了一种游戏模式——挖掘计算机表现力的极限，让用户开着豪车逛着美景耍警车玩儿。在Accolade的安排下，TD2依然由DSI开发，主要是扩展前作的游戏内容和增加可运行的平台。在TD2两年的产品生命周期里，资料片的扩充内容已经大大超过了原始游戏，模式与今天的网游颇为类似。玩家希望不断驾驶到更多的车辆，游历更多的景色，任何的内容扩展都在市场上供不



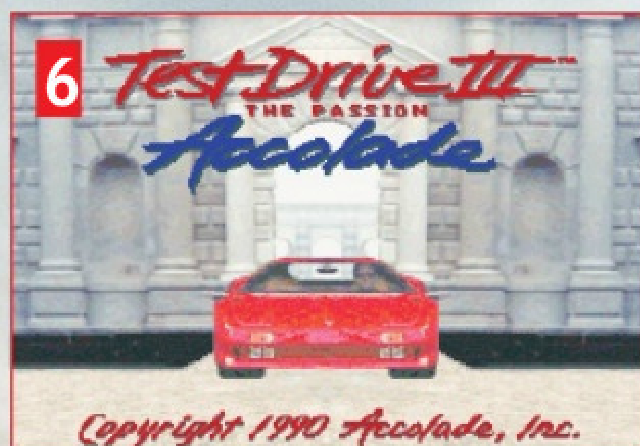


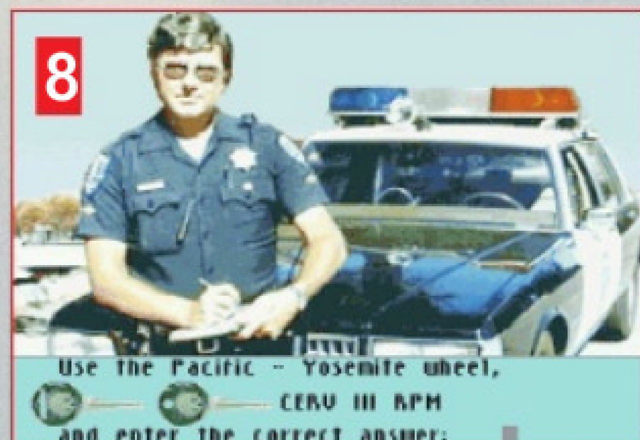




1.Don Mattrick，TD的设计师之一
2.TD主界面
3.TD中的破屏特效一度在90年代告别了赛车游戏
4.TD2的封面设计很是文艺







5.TD2中的难度选择界面
6.TD3的文艺范儿就开始减少了
7.TD3游戏3D化后的主界面
8.TD3中的警察叔叔

应求。

贪心的发行商Accolade并没有打算沿着稳健的路径让DSI自由发展TD系列，而是一面让DSI为TD2增加内容，另一面自行开始研发下一代TD——《Test Drive III: The Passion》。对于Accolade来说，与其只作为TD这个好品牌的发行商，不如直接掌握从开发到发行的全流程来的痛快。

紧张的开发周期和过于前卫的技术导致了TD3只能在PC上运行。TD3抛弃了日已成熟的伪3D，而大规模超前地在游戏中使用3D图像。3D技术带来的空间自由度让TD3与系列以往的作品玩法不同，成为一款可以自由漫游行驶的驾驶游戏。游戏中不再有明确的比赛起点和终点，玩家只要记得不要惹恼警察叔叔就好。这款作品虽然不似前作那么有神韵，但在驾驶体验的自由度上仍有独到之处。特别是3D几何形状的赛道，第一次看到的时候有相当的视觉冲击力——好画面始终是赛车游戏最需要的东西之一。

然而，就在Accolade得意于新作时，DSI却也没有闲着。在1991年就开始对TD品牌发展有所不满的DSI决定换个东家，摇身一变成为了EA Canada。这一事件实际上是将来彻底掩盖TD光芒的杀手级系列——“极品飞车”的诞生原点。而通过3代作品，TD系列也走过了它的第一段历史时期，在这段日子里，TD构建了影响赛车游戏多年发展的基本框架，也顺应了技术日新月异发展的潮流。

努力游戏化的全3D时代

上世纪90年代的初期，游戏类型尚未如今天这样成熟。如今所谓的“枪车球”三大主流游戏类型都还在等待技术的进一步发展。在那个时代，代表性的3D技术是纹理贴图（Texture Mapping）。在1993年前，3D游戏都是单色的多边形体块，完全不是今天看到的这样有贴图蒙皮表面的模样。在SEGA借助街机的性能优势成功推出带有纹理贴图的赛车游戏《梦游美国》之后，赛车游戏世界完全旧貌换新颜。

1994年NFS诞生，一年后的“特别版”开始支持网络对战，满载当时最为前卫的游戏功能横空出世。开发商则是EA Canada——与Accolade分手后的DSI！从今天的角度来说，NFS简直就是TD系列的“山寨版”，或者说精神续作。两个系列使用一模一样的设计逻辑——真实的赛车和壮丽的自然风光赛道。只是在真实性上NFS更进一步，与汽车杂志《Road & Track》的合作让其拥有了一种TD所没有的专业感。

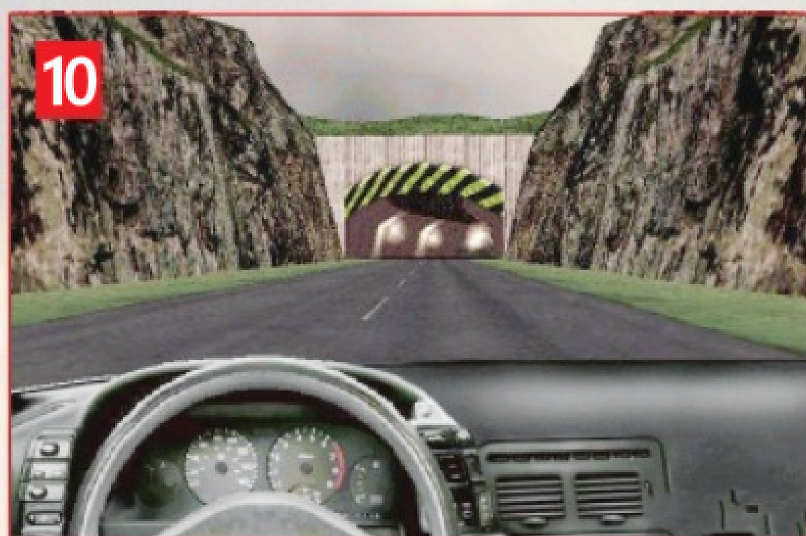
Accolade无法适应新技术变化，看起来跟不上时代潮流的TD系列陷入了危机。它急需一个优秀的开发团队来为它输血，就这样TD4的开发重任落在了一个相对新兴的开发团队Pitbull身上。Pitbull在TD4上投入了全力，并一直作为TD的主力开发工作室到2002年。在这段时间里，这个系列一直沿着早年确定的路线以补缺性的方式进行更新——真实的跑车、秀丽的赛道再加上若干警车的陪伴。

实力与运气也许各自占一半吧，按照国内的说法就是“命”。纵观Pitbull当着TD“干爹”的年月，这个系列就一直在走下坡路，屡次在和“亲爹”EA Canada的对抗中处于下风。相比于TD的守旧，NFS系列在创新上显得极为积极——TD4碰上了狂野奔放的NFS2，TD5碰上了画面当时无可匹敌的《热力追踪》，TD6被NFS“9个月一部作品”的策略彻底盖过。玩家们在不到两年的时间里玩了主打警匪追逐的《热力追踪》，主打车辆改装升级的《孤注一掷》，主打历史文化故事的《保时捷之旅》，有3代NFS，谁还需要其它玩意儿？

Pitbull为TD系列奋斗了5年后与之分道扬镳，于2005年成为Midway旗下工作室，最终在开发完成了《Wheelman》（《Wheelman》的游戏体验也算是奇葩）之后关门大吉，当然这都是后话了。

在挑选Pitbull作为TD主力开发商的同时，Accolade还为自己设计了一条后路，开辟了TD旗下的另外一条产品线——Test Drive Off-Road（越野系列，简称TDOR）。而为这个越野系列开路的开发商，Accolade选择了Elite Systems。越野题材在当年是别具一格的，起伏的户外地形更是3D图形技术的最佳展示舞台。乍一看这个路线还是很有意思的，没准会成为未来赛车游戏的突破口。









9.TD4已经看起来像一个现代的游戏了
10.TD4最后一次使用2D车内视角
11.TD5中的赛道设计有了追求华丽的倾向
12.TD5的赛道景色的取材也更丰富













13.从TD6开始赛车游戏开始有了机械味儿
14.驾驶警车比逃跑更有趣
15.扮演警车也是游戏最吸引人的地方
16.TDOR中的雪景赛道
17.TDOR2软件加速的3D画面已经无法被玩家接受
18.硬件加速带来了平滑的场景视觉效果

从今天的角度来看，TD如此分裂自己的产品线，显得有些不可思议，但是在上世纪90年代中后期来看却比较容易理解。在今天，游戏续作的开发逻辑通常是更多的游戏内容、更棒的视听效果，以及对系列游戏系统的修补。但15年前可不是这样，当时的游戏每一作都追求突破性发展，通常一个系列的每一代作品都有翻天覆地的进化。但这种传统的思维在当时开始碰到瓶颈——EA和Accolade其实都不知道未来的赛车游戏会是什么样子，传统赛车游戏太过简单，也没有多少玩家黏着性。为了找到赛车游戏的未来，它们选择了不同的道路。

Accolade选择了开辟新的产品线，而EA则尝试在游戏中加入更多的故事成分。以成王败寇的角度来说，EA赢得了对未来赛车游戏模式的规划，《孤注一掷》和《保时捷之旅》对后来的赛车游戏都是影响深远的作品。它们的游戏模式直接演化成了今天赛车游戏所必备的“锦标赛”和“职业生涯”两大功能模块。

NFS的成功，对应的就是TD的失败。Accolade自己也不满意Off-Road第一作的表现，但考虑到未来的不确定，依然将这个分支系列保留了下来。这种情况非常类似于EA在《无间风云》之后的状态——对于Black Box开发警匪题材已经有些失望，但仍然下不了放弃的决心，又让他们开发了《亡命狂飙》。只是Off-Road的第二作并没有再交给Elite Systems去执行，而是由自己的内部团队和Pitbull忙里偷闲逐步完成。前者就这样错失成为世界一流开发商的机会，后来选择转向移动平台，虽然至今招牌仍在，但除非你对功能手机上的小游戏感兴趣，否则你基本上不会见到这家公司的产品了。

从回顾历史的角度来说，《Off-Road 3》与TD6的发售宣告了其第二个历史时期的结束。在这个阶段里，Test Drive是低调的、传统的、简单的，不出色也不难堪。你已经习惯了不再为它发布新作而激动，但是如果有光盘出现的话，你还是会记得把它装进电脑里运行一下看看。它们从今天来看简直不算是“游戏”，有车，有赛道，但系统上简单得就像是个游戏Demo。

丰富化的千年虫时代

说跨世纪的事情，总要从跨世纪前开始。上世纪90年代末TD和NFS系列正在争夺谁是真实竞速游戏领域的一哥，两家游戏发行商之间的故事非常在商言商。你可能从未想到欧版TD4的发行商并不是Accolade，而是EA。一种既希望一起把竞速游戏市场规模做大，又想分个高低的矛盾心态一直伴随在竞速游戏题材的成长当中。

而说起发行商，今天的TD品牌持有人Atari该登场了，只不过在当年它叫做Infogrames。Infogrames非常好运地发现了一匹千里马——Eden Studio，也就是今天的Eden Games。针对TD的相关厂商，我们刚才提到了DSI、Accolade、Pitbull、Elite这4家开发商，其实在21世纪给TD带来了复兴的Eden也早在1997年就闪亮登场了。

Eden当年和TD并没有什么关系，Eden的主打产品是《V-Rally》，这款游戏拥有非常爽快的游戏体验，EA不但主动将它从欧洲带到了北美发行，还把自己的金字招牌拿出来贴在了这款作品的前面——《Need For Speed V-Rally》，足见这款产品的质量之高。Infogrames通过《V-Rally》来到北美，随后发现Accolade这家公司非常适合作为其进军北美的突破口。于是Infogrames果断收购了Accolade及其产品品牌，TD随即变成了Infogrames的自家产品。之后竞速游戏历史上最神奇（没有之一）的作品就这样在1999年诞生了，它就是《V-Rally 2》，在DC平台被作为TD的分支作品发布，但在PS平台却是“极品飞车”的分支作品！








19.《Test Drive Le Mans 24 Hours》中勒芒赛道的大直线部分
20.拟真之魂带来了会随温度上升而发亮的刹车盘
21.游戏中的每条赛道都支持日夜变化
22.反引力活动是TDWO的卖点
23.飙车，飙车，“不离地不舒服斯基”
24.全开放环境的开放式赛道，根据导向标前进

EA对Eden的实力非常看好，更把《保时捷之旅》的PS版交给Eden开发。面对这样的态势，Infogrames做出了一项简单而坚决的决定，将Eden Studio完全买入旗下。在2002年开发完成了VR3之后，Eden Studio成为了Infogrames的子公司。

我们把时间重回1999～2000年这个关键点。Infogrames已经成为了TD品牌的持有人。而旗下Accolade和Pitbull两家工作室曾经开发了TD系列产品，Eden的产品也已经放在了TD品牌旗下。还要做哪些事情才能让TD和NFS抗衡？Infogrames想到了一个方法——就像当年找到了《V-Rally》一样，出去寻找更多的天才小组，让他们来为TD开发作品。在Infogrames的游戏海策略下，参与TD系列的开发商继续增加——Angel和Eutechnyx两个至今在竞速游戏领域扮演重要角色的工作室出现在了之前已经很长的名单之中。

这两个工作室特点各有不同，Eutechnyx擅长车辆的仿真技术，而Angel在游戏引擎方面颇具造诣，因此由Eutechnyx领衔开发了《Test Drive Le Mans 24 Hours》这款外延作品，Angel则运用其强大的技术实力为Off-Road系列带来了全开放场景的一作——《Test Drive Wide Open》（简称TDWO）。在这款作品中，玩家可以驾驶着自己的越野车在全开放的环境中自由探索，从高处自由落体是游戏的典型乐趣之一。

Eutechnyx作为拟真赛车的开发商，喜欢的是对赛车运动的精确模拟。在上世纪90年代，计算机的性能仍然非常贫弱，对赛车进行精密的实时仿真是不可能的工作。而到了世纪之交，不断上升的计算性能使得模拟赛车这一细分游戏类型真正得以确立。Eutechnyx是模拟赛车圈的重要角色，而且至今仍然如此。而Angel这个工作室的故事则更为传奇——能够吸引Infogrames邀请Angel开发TD作品的原因是Angel开发的Midtown Madness系列。在Angel眼中，赛车游戏中的汽车并不是真实世界的汽车，而是儿时汽车玩具的延伸，它们的作品中汽车可以上天入地没路开路，充满了“猫和老鼠”式的幽默暴力。他们的Midtown Madness本身就充满了各种撞车现场，而且他们还有个有趣的系列叫做Midnight Club，讲述城市地下赛车的故事，是款有情节的赛车游戏。

明眼人一定已经看出来了。没错，这个Midnight Club就是那个被Rockstar非常看好的品牌。TD并不能带给Angel工作室想要的一切，而Rockstar可以。所以Angel很快成为了Rockstar旗下的一员，变身Rockstar San Diego，后来负责了Rockstar的Midnight Club系列和Rockstar整个集团的次世代引擎开发工作。再后来Rockstar San Diego觉得赛车游戏实在没法搞到美剧那般精彩，就去搞《荒野大镖客》了……

在一堆熙熙攘攘的贴着TD标签的作品陆续上市之后，时间也走到了新千年以后。这段喧哗的日子里，TD有了由Eden带来的爽快华丽的拉力赛作品，也有了Pitbull试图跟风而开发的带有了故事情节的警匪大戏，还有了Angel开发的活宝开放越野赛，以及Eutechnyx开发的严肃耐力赛。可惜一堆混乱的产品名称和莫名奇妙的题材搭配并没有让Test Drive品牌变得更有价值，反而变得更加没了特色。

其实在千年交替之际，NFS阵营也未见什么成果，只有一部不过不失，采用传统题材的《热力追踪2》。此时此刻，竞速游戏舞台的最中央是属于日本开发商的。《GT赛车3》在2001年发布，依靠PS2主机强大的性能所带来的精致的游戏体验横扫全球，为该系列成为迄今为止全球最成功的竞速游戏之一奠定了基础。

“GT赛车”对赛车游戏的颠覆性是显而易见的，它看起来不仅没有想把自己变得像个“游戏”，反而变本加厉地突出自己是个“软件”的要素。对于汽车文化的尊重到了可以

用钻牛角尖来形容的程度。在这个一本正经的表面背后，游戏性的部分也被经济系统体现出来，玩家如何选购自己的汽车，如何安排改装成为一项非常有趣的挑战。从“GT赛车”开始，赛车改装成为又一项“类型标配”。

高成本化的“次世代”

NFS在《热力追踪2》后选择了转型，进入了整个系列的“地下时代”（Underground Aera）。地下时代的NFS完全是在按照美剧式的模式扩展自己的世界框架，每一部新作都多多少少的和之前的作品有所联系，仔细考据甚至会发现地下时代的故事线和角色图谱是完全连通的。而每一次引入一座完整城市的做法也使得NFS如入无人之境，没有任何竞争对手可以在游戏内容丰富性上与之竞争。

在“极品飞车”系列不断搞着地下赛车题材的同时，TD选择了沉寂，Pitbull无法拿出可以和对手相抗衡的产品，而Eden决定将复兴的机会定在次世代平台上——Xbox 360。在2003～2006年这段时间内，TD系列的历史几乎一片空白，一直到本世代大名鼎鼎的《无限试驾》（Test Drive Unlimited，以下简称TDU）诞生。沉寂多年之后，TD以一种全新的方式返回了大众的视野。TDU是TD3的精神延续。Eden将自由驾驶的精神推进到了全新的高度上，TDU拥有当时全世界最大的游戏地图面积——整个夏威夷岛屿的地面都可以自由行驶。让地下赛车组织、警察、无间道、非法改装、黑夜这些关键字统统滚开，让阳光重新洒进车窗，这个概念让TDU又一次改写了“优秀赛车游戏”的定义。

开放世界的设计让喜欢开着名车兜风的玩家雀跃不已，在方向盘外设和大屏电视的配合下，和好友一边聊天一边开车漫游全岛也是一种莫大的乐趣。在内容满满的基础系统和开放式环境的支撑下，游戏的其他方面即使不够强劲也不至于拖后腿，不出意外，TD品牌在Eden手中得到了一次重生。

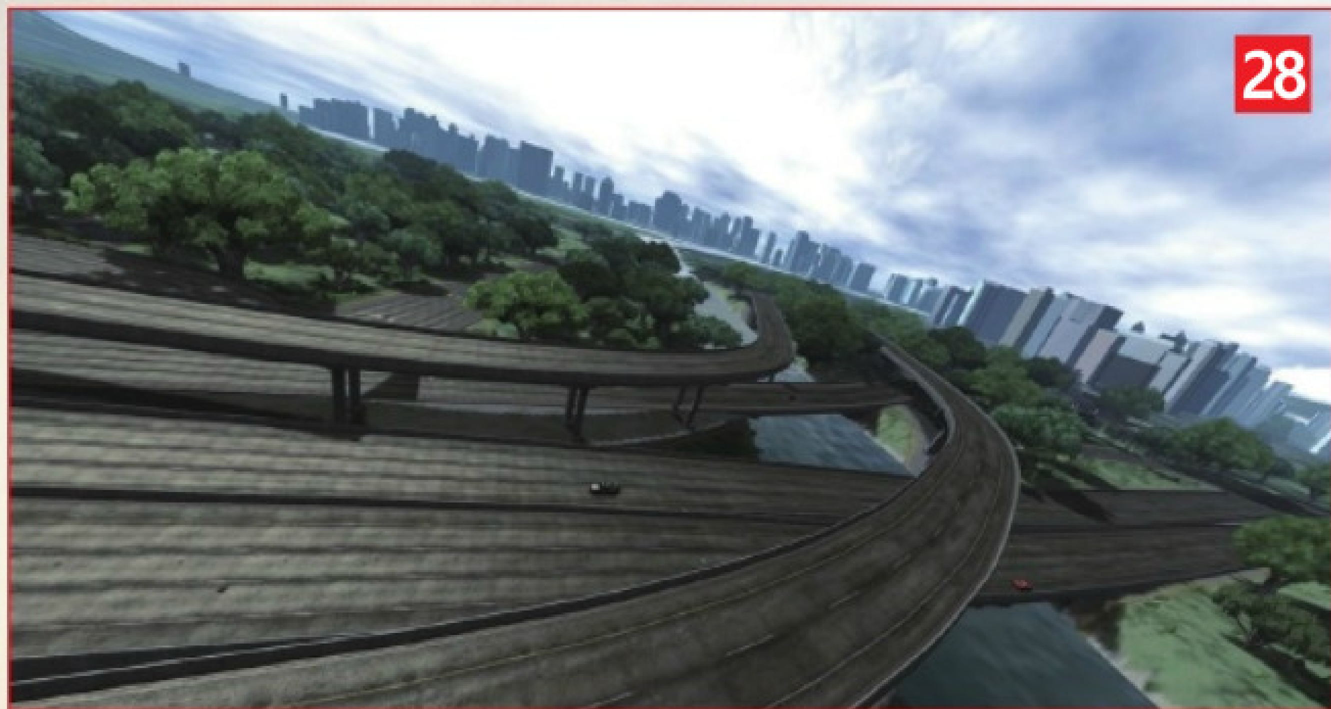
虽然TDU获得了成功，但一款游戏拯救整个公司的神话早已不再，改名Atari的Infogrames在TDU的续作开发上显得有些犹豫不决。从业内的角度来看，可能是Atari让TDU承受了太多来自集团的期望和压力，Eden工作室却获利不多。这样的情况导致Eden内部在后来的几年内也并不安定。即便是Eden又为Atari开发了内容奇葩但在商业上还算成功的新《鬼屋魔影》后，工作室的状况也没有太大改善。

所以，TDU2也许是Eden为TD系列开发的最后一部作品了。这款游戏除包含了一座全新的岛屿之外，还可以造访前作的岛屿漫游。游戏的内容极为丰富，引入更多的角色和故事情节，还加入了非常多有意思的联网对战系统。特别是本作将“人与车”的关系很好地在赛车游戏中展现出来，这种关系毫无疑问是未来赛车游戏需要挖掘的方向之一，从游戏设计的角度来看，TDU2的前瞻性毋庸置疑。

但是，TDU2的产品质量实在是不够高，游戏中Bug的数量有些令人不能接受。要知道时代已经不同了，“极品飞车”的开发权已经转到了Criterion Games手中。Criterion是一家技术导向型的公司，早年开发了RenderWare引擎并以以该











25.这张TDF的图2008年就曾经被以另外一个名字公开过
26.你会不会觉得这和《极品飞车——变速》没有任何区别?
27.挖掘这些法拉利的历史车型更多的是出于车迷的一种独特口味
28.TDU就是要颠覆你对赛车游戏场景设计的概念
29.赛道？路网的彪悍无需解释
30.探索过的位置都可以直接跳跃
31.玩两轮是一种态度，也是让人物成为游戏一部分的重要方法

引擎打造了成功的“火爆狂飙”系列，极佳的游戏流畅度是“火爆狂飙”体验优于其他竞速游戏的关键秘密所在。面对这样的对手，Test Drive会明显地感觉到自己的驾驶体验“不太爽”。在Criterion打造下的新《热力追踪》拥有全世界最低的游戏输入/响应延迟——若不是《热力追踪》新加入了Autolog功能，这次NFS的胜利就可以被再一次归类到“体验打败了游戏性”当中去了。

完成TDU2之后，Eden和Atari的冲突上升到了不可调和的程度，2011年5月还爆出了Atari直接开除了Eden过半员工的重大行业事件——TD系列显然和Eden的缘分已尽，TDU所标榜的自由驾驶也许也会再无后续。就在我们认为TD又一次走向绝路的时候，这个系列居然又一次和NFS产生了关系。就在2012年的夏天，Atari发行了一款新的TD游戏，名叫《Test Drive: Ferrari Racing Legends》（简称TDF）。

这款“法拉利”游戏的来源可是一段非常复杂的故事，复杂到又要从上世纪说起。上世纪90年代末，与EA Sports合作体育品牌赛车游戏F1和Nascar系列的ISI公司制作了一套开发性很强的游戏框架，用户可以任意修改《F1 99》到《F1 2002》的游戏内容，包括赛车、赛道比赛规则等等。那年代游戏MOD文化盛行，各种MOD四起，其中有一款房车MOD作品非常成功，有那么一丁点儿CS对《半衰期》的味道。开发这个房车赛MOD的小组自称Simbin。

Simbin的第一款游戏由德国的发行商10Tacle发行，这就是《GTR: FIA GT Racing Game》，这款游戏甚至还和EA有过官司。而在之后又开发了两款游戏之后，Simbin内部出现了分裂。具有黑客精神的原MOD团体与商业化的管理层冲突之下决定另起炉灶，他们又组建了一家新公司，名叫Blimey!。

2006年时，与10Tacle关系甚好的Blimey!联合起来与法拉利签署了一款游戏开发协议，计划开发一款仅有法拉利一家授权赛车的游戏产品，这款产品被拟真赛车游戏爱好者社群称为“法拉利计划”（Ferrari Project），游戏预计将拥有超过当时所有赛车游戏的画面质量和物理仿真水平。

由于法拉利计划的制作标准过高，研发过程困难重重。Blimey!没有能够完成预定目标，而且与10Tacle之间的互信也变得不那么坚固。就在一切都要鸡飞蛋打的时候，新的机会出现了——这款规格甚高的游戏并非没有人感兴趣，新的投资人出现在了Blimey!的身后，最后Blimey!以Slightly Mad工作室的名称重组。之后的故事可能就比较广为人知了，这款法拉利游戏的基础被EA发掘，在EA的援助之下，它被吸纳到NFS系列里，这就是主打模拟向的《变速》。

完成了“变速”的两部NFS作品之后，Slightly Mad工作室获得了极大成功，但它的内在黑客基因又开始作祟，开始推进一个叫做“Project Cars”的新作计划。

Atari在这个时候又悄悄出现，他们知道Slightly Mad手中还有一款开发到一定程度，而且以今天Slightly Mad的实力完成起来很轻松的半成品——那个神秘的“法拉利计划”。是的，最终这款游戏变成了《Test Drive: Ferrari Racing Legends》！想想真的很可怕，一款游戏的开发成本之高，已经超过一家公司所能承受的界限，甚至要经过数次转手才能将其变为最终产品。

转眼2012已成过往，已经走过一个纪元交替的TD系列仍然没有彻底离开赛车游戏玩家的视野。跌跌撞撞走到今天，









32.TDU2中，人与车的关系被提升到了新高度
33.夕阳下，一人，一车，一个等待被探索的世界
34.华丽的豪车可以带领你踏遍TDU2场景中的每一寸土地
35.游戏中可以给自己买的豪宅

恐怕谁都不敢再去预测这个系列的将来。回想近25年来这个系列的故事，也许这样的好戏还会继续下去？回看TD系列的历史，我们看到了在游戏类型出现初期那种谁掌握技术谁主导的个人英雄主义时代；看到了在游戏走入成长期后那种不同发展方向之间的纠结；看到了在成熟期的细分类型扩张和游戏规模的迅速成长；我们也看到了在标配内容越来越多，动辄百车以上的竞速游戏开发起来的艰辛。赛车游戏是否还是一个可以靠求单点突破获得成功的游戏系列，谁也说不清楚。而要针对赛车游戏发出更多的思考，也许我们要把视线换到另外一家新兴工作室的身上了。

新兴的Playground Games

在前面聊TD的时候，我们曾提到新一代赛车游戏高昂的研发成本问题。真正说起预算的话，赛车游戏是绝对的烧钱大户，《GT赛车5》过6000万美元的研发预算自是惊天动地，而《Project Cars》作为一款只会收录几十台赛车的换皮游戏居然也需要烧掉350万美元。这种烧钱现象甚至一路延伸到移动平台，iOS版“真实赛车”系列研发的开销也远超200万美元。愿意冒如此大的风险继续做RAC游戏的人越来越少，渐渐变得只剩下那些不愿意放弃赛车爱好者群体的超大型游戏发行商（EA等）或平台厂商（微软）。但是，尽管环境如此恶劣，却依然赶不走真正虔诚的赛车游戏开发者们。

高预算的“地平线”

Playground Games是目前所知的历史最短的高预算赛车游戏研发团队。它诞生于2010年，并在2012年完成了他们的第一款作品《极限竞速——地平线》（Forza Horizon）。Playground的东家微软对这个工作室报以很大期待，除授予其“极限竞速”品牌外，还授权其直接使用《极限竞速4》的引擎开发游戏。Playground同样要求自己成为世界上最伟大的竞速游戏开发工作室之一，可以说一开始就野心勃勃。

《地平线》没有让期待它的玩家和媒体失望，平均媒体评分达到80%以上，在2012年年末的两个月销售期内就一举突破了百万销量。优秀的成绩来自于这款作品独特的架构。《地平线》在游戏内容填充之前，首先确定了一个舞台——虚构了一个类似科罗拉多大峡谷地貌的区域，这个区域每年都会举行规模盛大的赛车音乐节活动。整个游戏世界都充满着一种节日氛围，玩家的游戏内容就是作为一个赛车音乐节的选手在这个地区的各地参加不同的比赛活动，赚取奖金和声望，逐步地前进，直到排行第一。

《地平线》的场景是可以开放自由驾驶的，景色壮丽并带有连贯的日夜循环。比赛不单有与车竞速，还有与时间竞速、与飞机竞速！每一个比赛的起点和终点都可以看到急切的媒体、欢呼的人群、摇摆的气球和飘曳的彩带。在整个玩家成长的过程中还会遇到各种各样有趣的对手，也更少不了美女的鼎力相助。另外以“极限竞速”车辆物理为基础的驾









36.《极限竞速——地平线》中虚构的科罗拉多大峡谷
37.车手有明确的造型，车与人之间有了联系
38.场景可视距离极远，视觉体验畅快无比
39.节日氛围的赛场不缺乏热闹的元素





40.世界上的第一款拟真赛车游戏《Indianapolis 500: The Simulation》
41.3D虽然粗陋，但还是提供直播镜头
42.主视角中的仪表都是有实际读数的，比现在很多游戏都厉害
43.车前视角的画面





驶体验更是远超以往类似产品，即便是非常慢的家用车，在开放式的道路上驾驶起来也别有风味。这款游戏带来的进步是全面性的，它塑造的不只是一款赛车游戏，还在屏幕的另一面为爱车的年轻人们建立了一片乐土。

究竟是什么样的基因造就了Playground，让他们拥有如此精湛的设计水准？这完全要从Playground的构成说起。Playground实质上是一支专精赛车游戏的“多国部队”。最基础的构架来自于Codemasters。在完成了《尘埃2》之后，这个系列带来的“庙会”式游戏风格并不被Codemasters长期看重，《尘埃3》转由新的团队尝试全新的路线。而从团队角度来讲，他们也不甘继续拘泥于拉力题材，因此决定成立一家全新的游戏工作室来传承自己的“赛车节”风格作品。

随后，Playground开始在全球范围内吸纳那些曾经制作过顶级赛车游戏的人才作为团队成员。他们来自“世界街头赛车”系列和《疾驰残影》的Bizarre，“车手”系列的Reflections、《完美机车》和《争分夺秒》的BlackRock，开发过数作NFS系列的Slightly Mad和Criterion，以及开发索尼WRC系列、“摩托风暴”系列的Evolution等等，可以说是一个豪华到不能再豪华的团队，上面每一个提到的系列和作品都是百万以上销量。Playground很巧妙地吸收了这些源自不同背景的元素并巧妙融合在了《地平线》的身上，而且几乎都可以说是恰到好处。譬如Playground的车辆物理观，为什么同样由“极限竞速”的车辆物理引擎打造，《地平线》却有着不一样的驾驶感受？这一直是萦绕在很多玩家心中的一个问题，初步体验起来会觉得《地平线》比“极限竞速”系列要简单很多，而不是因为没有了赛道的开阔环境而变得更为苛刻。这要从拟真赛车的发展来讲起。

四点式模拟颠覆了传统的赛车模拟体验

20年前恐怕真的不会有玩家抱怨赛车游戏不够真实。因为那时的赛车游戏除了名字外完全没有真实性可言。上世纪90年代初，两个人开创了一个叫做拟真赛车游戏的类型，他们是David Kaemmer和Geoff Crammond。David是赛车运动的狂热爱好者，而Geoff本身对赛车的兴趣不是关键，他的物理学学位让他在自己的游戏里总想做点特别的东西出来。

后来，David在Papyrus研究了一套近乎变态的产品——《Indianapolis 500: The Simulation》。这是个主打精确比赛模拟的游戏，从好的方向看，游戏里拥有比较真实的加速刹车效果，有过弯的抓地力极限，可以对车辆的燃油、空力、轮胎、避震、变速箱等几个方面进行调整；而从坑爹的角度来看，不管你选择的比赛拟真度如何——譬如全现实赛程长度的200圈大赛，你在最后一圈撞车退赛了，那就是退赛了，没有任何客气和回旋的余地。这种开不得玩笑的态度至今还影响着David近年的最新作品，也是模拟赛车群体里通常都会多少带有的气质之一。

Geoff在MicroProse这个当年特喜欢做模拟游戏的厂子里做了一款F1主题的游戏。这款游戏不但有比较仿真的驾驶体验，还第一次给拟真赛车游戏带来了串口电缆对战这个有趣的功能。两名玩家可以通过电缆连接起来同场竞技，赛车尾流的空力效应也被第一次引入到拟真赛车游戏中来。

当然，上世纪90年代初的拟真赛车游戏其实上手难度并不算高，只是规则相对苛刻，违反比赛规则或有比较过分的车辆碰撞会导致不可挽回的游戏失败，而真正将拟真赛车隔绝在一般玩家之外的，是上世纪90年代末的一次技术革命。

那时，PC的性能得到了长足的进步，GPU的出现解放了很多CPU资源。用于物理计算的资源变多了之后，一种新的物理框架引入了拟真赛车游戏，这个框架的基础被称为“Four Points”——四点式车辆模拟。传统的车辆模拟算法是把车辆当成一个整个的物体，然后根据物理学上的经验公式计算其运动特性。而四点式模拟的原理是通过计算车轮和

地面接触的4个点，单独计算每个车轮对车身的支撑力和摩擦力，进而产生车辆的运动。

四点式模拟的出现彻底颠覆了传统的赛车模拟体验，玩家的每一次加速、刹车或转向都会因惯性而改变4个轮胎触地点的压力，进而产生不一样的轮胎摩擦力反馈，最终得到几乎永不重复的车身姿态反馈。这套系统在极大丰富了驾驶体验的同时，也带来了极高的游戏驾驶难度。如果不花很多精力在优化玩家体验上的话，游戏中的赛车会很容易失控，撞得晕头转向。

但是对于拟真爱好者来说，新系统带来的真实感所产生的吸引力足够帮他们克服驾驭不了赛车的艰难险阻。从此赛车游戏玩家分裂成了追求娱乐爽快的竞速派和严肃顶真的拟真派。甚至一度还在各种论坛上针对赛车游戏应该更真实还是应该更爽快的问题争得不可开交。到2005年，竞速游戏爱好者社区和拟真赛车爱好者社区已经完全处于分裂状态。拟真赛车死忠们经过多年的练习已经可以在模拟游戏中做出很多高难度的驾驶特技，如定点、定线的多人漂移等等。同时私设联赛也开始如火如荼地开展起来，国内最为知名的拟真赛车社区SRFC也是在那时建立起来的，他们至今仍在运营虚拟赛车赛事。竞速游戏爱好者则缺乏组织性，活跃在很多大型游戏论坛里。

无止境的追求真实，真的有必要吗？

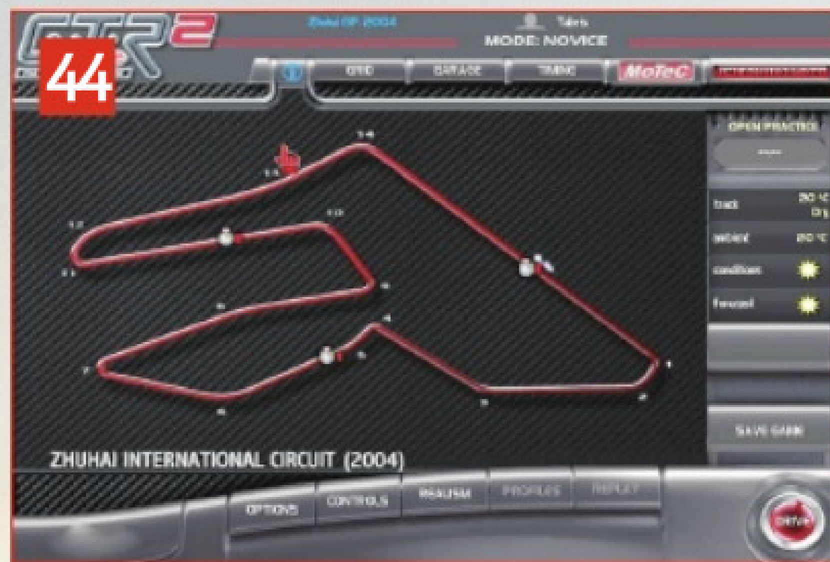
2005年前后，又有一个赛车游戏物理技术的革新潮。当代仍在流行的各路拟真赛车游戏系统大都起始于那个时期。那段时间推出的拟真赛车游戏作品有独立作品《Live for Speed S2》，ISI的《rFactor》，Kunos的《netKar-Pro》，Simbin的《GTR2》，Warthog的《理查德·伯恩斯拉力》。“赛车模拟器”成为一个新名词，像《rFactor》和《netKar-Pro》这样的产品简直可以被划分到Non-Game类型里去，除了探索车辆驾驶的奥义和联网搅基之外没有其他任何内容。

这一代的拟真赛车游戏已经开始不满足于抽象化的模拟汽车运动了，而是开始将模拟具体化。开始追求还原车辆悬吊系统的结构（决定车身滚动中心的位置），关注赛车在运行中车轮束角的变化（细微的操控灵敏度变化），尝试考虑车辆引擎系统的冷却和润滑的状态（不当使用引擎会产生动力损失），模拟轮胎在不同气压、不同温度、不同磨损甚至出现平斑，区域过热后的车辆驾驶区别。而对于没有方向盘这种专用设备的玩家而言，这一代的作品只有一个相同的体验：几乎没法开——虽然精密模拟的赛车操控起来有极为细腻的反馈。

但“拟真人”仍不满足。2008年，当年创造了拟真赛车游戏类型的David Kaemmer开始运作一个全新的项目——《iRacing》。这个产品是完全的付费订阅产品，月费12美元。《iRacing》仅提供在线游戏一种方式，单人练习和联机赛事两项内容。它让拟真赛车完完全全变成了一项独立的互联网服务，而不再和游戏混为一谈。

为了提供尽可能逼真的网络赛车体验，《iRacing》不再使用美术直接制作的方式进行游戏内容生产，而是所有的车辆和赛道都由激光扫描产生3D数据，然后再由有相关数据处理经验的3D工程师逐步还原成可以用于实时渲染的3D模型。由于采用激光扫描，3D模型的精度可以达到毫米级，至于3D表面的色彩和光泽也都能被一并收录。可以说每个《iRacing》制作过的赛车场，都与实景完全一致。David认为随着计算机性能的逐步强大，拟真赛车游戏的发展瓶颈已经从车辆的仿真精度缺陷部分转移到了赛道还原缺陷上，只有完全精确的赛道还原才能推动下一步车辆仿真的发展。

自从《iRacing》之后，激光扫描很快成为各家模拟赛车





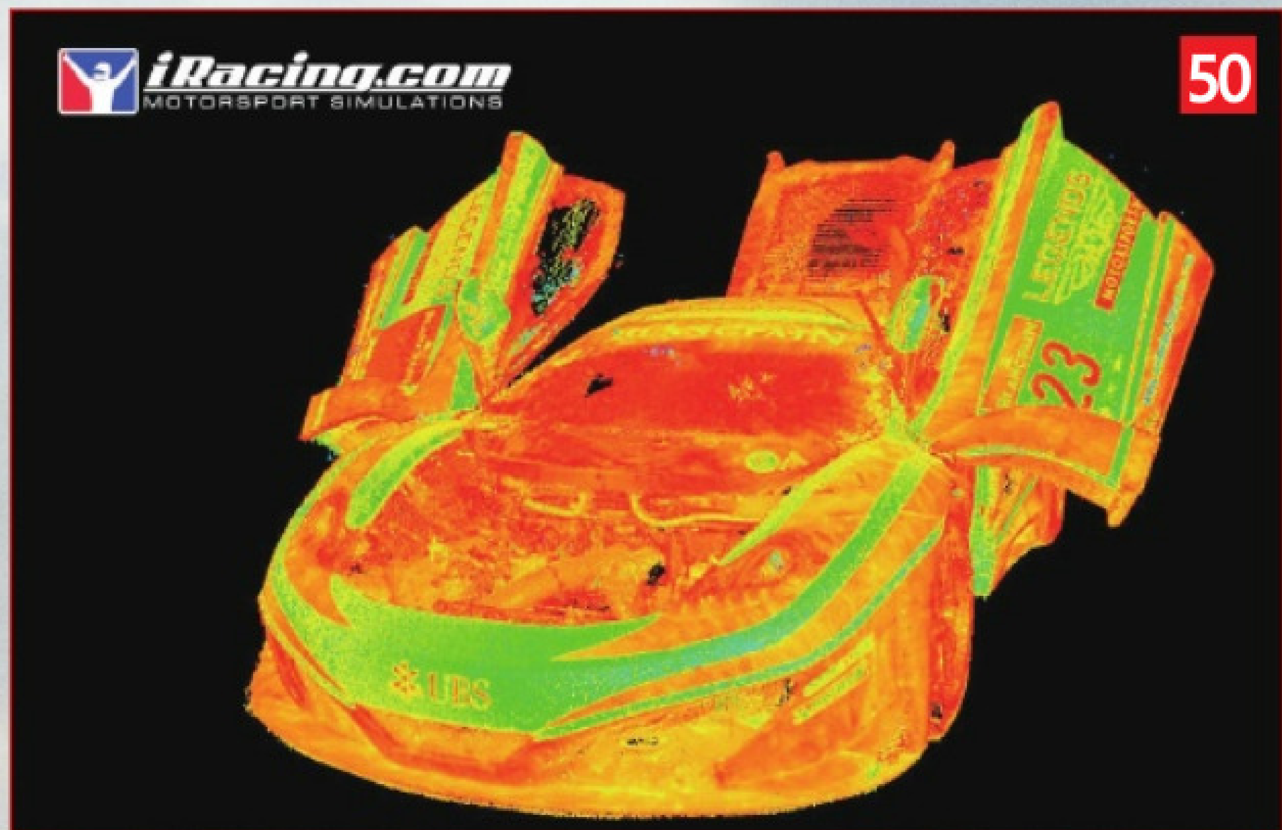


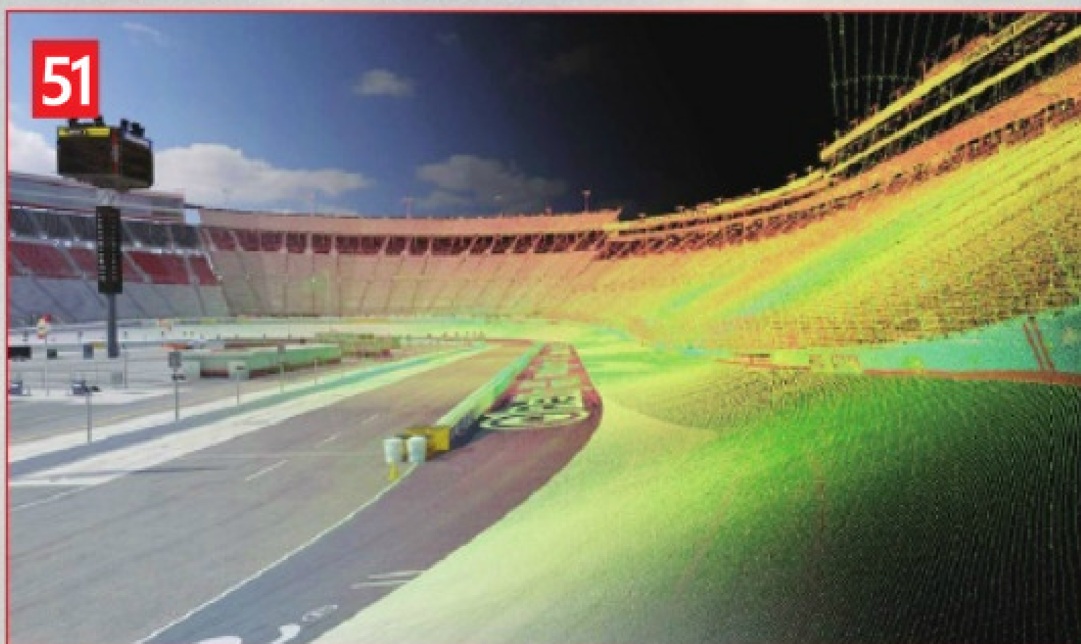




44.《GTR2》中的赛道示意图
45.《Live for Speed S2》游戏界面
46.《netKar-Pro》主打的就是方程式赛车模拟
47.《理查德·伯恩斯拉力》至今仍是你能找到的最仿真精密的拉力赛车游戏
48.ISI的《rFactor》









49.《iRacing》中严谨的激光扫描SPA赛道
50.对车辆的激光扫描
51.将激光扫描数据转换为游戏内容
52.精确但不含情绪的画面表现

游戏的标配。SimRaceWay是另一个类似《iRacing》的服务，它采用按车辆付费的模式，在制作赛道时同样使用激光扫描成型。甚至《Live for Speed S3》的赛道也将采用激光扫描的方式制作。从逼近真实到无止境的追求真实，是今天拟真赛车游戏所走的道路。相比这些凶残的PC模拟器，家用机平台的“GT赛车”和“极限竞速”还真的只能算是游戏软件。

可是，逼真到这样的一步田地，真的有必要吗？不仅对拟真赛车不是那么感兴趣的人会问，甚至游戏开发者自己也会问自己这个问题。从出发点上来说，拟真赛车游戏的目标是提供给无法开车上赛道的人一个完全可以和现实类比的平台，可是反过来说，又有多少人真的是因为体验现实赛车驾驶有困难而选择来到游戏平台的呢？一定是想要体验竞赛的乐趣和享受胜利的人更多吧。

因此新一代的拟真赛车产品并没有彻底带动赛车游戏行业的集体拟真度升级。今天大部分的赛车游戏，如NFS等都仍然保持在四点式车辆模拟的基础上，同时为游戏加入了大量可以让驾驶变得更愉快更轻松的辅助系统。比如“变速”系列就使用ISI的引擎为基础，成为了世界上销量最大的“严肃拟真”赛车游戏。

Playground作为一个很多成员在竞速游戏圈打拼近20年的资深团队，也深知深度拟真的利弊。“极限竞速”系列本身的物理仿真精度在赛道这种宽容度较大的游戏场合中是较为合适的选择，但一旦转移到日常的公路行驶上，仍然会显得太过精密和细作。从体验角度上来说，玩家当然希望自己每一次对车辆的操作都能有如真实般的响应，但是一旦有错误的操作发生时，又明显应该弱化对玩家的惩罚，这样玩家才会有信心和动力再去进行下一次的尝试。Playground成员以往服务的“尘埃”系列和“世界街头赛车”系列都是在游戏深度和上手难度上取得平衡的佳作。

《地平线》在这方面最终的成果也不赖。在它的世界中，你不可能一直紧踏着油门横冲直撞，刹车也不是“立正站好”即刹即停。在适当的地方踏下加速，在适当的地方开始刹车，保持流程轻盈的操作才能获得最好的成绩，这一点与精密仿真的拟真赛车游戏作品并无二致。而另外一面，如果对自己没有自信，可以大胆地打开游戏中的辅助系统享受一把“在驾校老司机陪同下”的驾驶体验；胆子够大，辅助全关之后偶尔错过刹车点也不是没有余地死路一条，AI对手们会给你足够的空间来修正失误重新上路。

在可预见的未来的几年里，赛车游戏的上手门槛一定不会持续上升。这与今天的主流FPS游戏均不用额外考虑弹道下坠、风向偏移和子弹飞行时间一样（部分狙击桥段那是特殊桥段，当年NovaLogic的游戏枪枪算弹道，今天还有多少人怀念？）。如今“极品飞车”实现的简易漂移系统，“尘埃”系列实现的轻松杂耍，都是属于娱乐导向的驾驶系统创新。2013年春天，《地平线》还会推出拉力赛事扩展包，也许真的值得我们期待一下。

赛道的设计得失谈

《地平线》的赛道设计简单舒适而又不失技巧，堪称赛车游戏赛道设计的水准之作。所以说，赛道的设计是另外一个可以体现出Playground独特思考的侧面。无论是怎样设计的车辆驾驶体验，总要有可以让赛车奔驰的跑道才行。25年来，真实题材赛车游戏赛道的设计也是多样纷呈。

翻看赛车游戏的全部历史，你会发觉赛车游戏赛道设计的种类还是相对简单和明确的：头尾围成一圈的封闭赛道，从一端跑到另一端的点对点赛道。大家也经常会想，赛车游戏如果有岔路可以选择会不会很赞？但其实赛车游戏赛道的设计焦点根本就不在这种看起来非常宏观的问题上，而是在

于设计的细节之中。

在前面Test Drive系列的故事里我们曾经说过，最早的赛车游戏其实是2D游戏，这本质上意味着那时的赛车游戏是没有赛道这回事的，只是或左或右的躲避障碍物而已。2D赛车游戏的极致作品《OutRun》采用了一种很有趣的方式来描绘赛道的边界：当赛车驶出赛道后，游戏会播放一段车辆在空中飞舞的动画，然后赛车被重置到赛道中央重新加速——10年后的《OutRun 2》继承了这一独特的游戏设计。

既然2D不能算赛道，那真正意义的赛道自是要从3D技术普遍应用之后才算开始。从最简单的道理来说，只有有了赛道的空间定义之后，赛道布局才有了意义，赛车游戏才有了“距离墙壁有多远”这样的概念存在。也是从此开始，赛道设计的两个真正挑战才开始出现：一是布局设计的合理性，二是赛道本身的物理运算处理。

先说后面的运算处理。之前我们说车辆仿真的时候说到了物理动态模拟，对于物理引擎而言，除了动态模拟之外的另外一块内容就是碰撞处理。看似日常随处可见的碰撞行为其实在计算的时候并不容易，我们描述一个碰撞需要知道产生碰撞的两个物体互相接近的速度，碰撞位置的具体坐标，碰撞表面的法线方向等等。游戏场景里的东西那么多，如何才能又快又准地检查两个物体是否有碰撞并计算出前面所要的这些参数？方法很多，但总体而言都非常消耗计算性能，需要做非常非常深入的优化才能获得可接受的速度——这也是为什么物理引擎需要非常专业的原因，它要解决的问题其实难度很大。

NFS初代的物理检测非常简陋，它把车辆当成一个柔软的实心球来简化计算，车辆碰到墙壁后会立即变为静止。车辆摩擦到墙壁时仿佛有人自动在帮你踩刹车——你在游戏的过程中并不能清晰的感受到碰撞那种硬碰硬的感觉。NFS2下决心进化这一点，它采用了另外一种做法：计算碰撞之后的部分反弹力，让赛车可以在碰撞后弹离赛道墙壁，同时播放音频和视觉特效，另外进行较少的车速惩罚，让撞墙显得硬派了很多。但是，一个后来荼毒竞速游戏十数年的设计也从此诞生——蹭墙过弯大法，玩家仗着游戏不忍心惩罚自己的错误驾驶行为而将错就错，将其提升为一种游戏技巧。

高中程度的物理知识告诉我们，对于一个有体积的物体而言，如果碰撞不是正面的，双方接近的速度方向不经过各自的质心位置，就会产生扭矩，进而导致旋转。

这个道理大家都懂，但是赛车游戏花了很多年才搞清楚了这个简单的问题。从上世纪90年代后期开始，计算机的性能已经可以负担一些比较复杂的物理计算。赛车游戏开始有机会按照真实的物理算法进行碰撞计算——当赛车一侧碰到障碍时，赛车就会开始打转。这个让车辆与车辆之间的碰撞变得真实起来的设定让赛道两侧的突出物件成为了“地雷”。赛车可能会因此而卡在一根柱子的后面动弹不得或擦到一个桥墩而失去控制。

随着游戏场景的复杂程度越来越高，赛车游戏的计算精度越来越高，赛道的物理处理最终成为了一个制作工艺问题。从2000年开始，赛车游戏的场景开始拥有自己独立的“物理外形”。物理外形与视觉外形相比有很多的不同：物理外形通常具有非常光滑的碰撞曲面，没有任何有棱有角的细节。你看不见它，但是它会直接影响赛车的物理反馈。我们会发觉，拉力赛车游戏中赛车并不会被粗糙的岩壁卡住就是拜全新的设计方法所赐。

设计完美的物理外形会让你感觉不到它的存在，又能消化掉你所有不想碰见的恶心情况。值得吐槽的一句就是，由









53.《极限竞速——地平线》，在开放的世界驾驶超跑尽情狂飙
54.《极限竞速——地平线》可以表现24小时连续日夜变化
55.具有交互性的场景物件
56.看似危险跑起来却顺畅的户外赛道







57.《World Circuit》中的铃鹿赛道，你认得嘛？
58.《Richard Burns Rally》不同赛道表面的驾驶特性都被分别处理
59.这是EA的《Sports Car GT》，赛车游戏的奇葩之处也许就在于花在路面上的功夫比周边的场景还多

Criterion开发的“火爆狂飙”系《最高通缉》明显对碰撞有些反应过敏。很多看来尺寸足够赛车穿越的细小空间都被封闭起来，这让高水平车手发挥起来有所顾虑。需要把自己的赛车尺寸从视觉上放大一圈才不会出事。

但仅仅包装好了场景还不足够，另外要解决的一个问题是，玩家是否会获得不正当优势。解决这个问题的通常做法是给赛道留出一块缓冲区，这意味着当玩家产生实际的碰撞时，已经偏离了赛道太远。另外一种则是一旦发生碰撞，就迅速给车辆减速。但无论何种方式都又会反过来产生一个是否对玩家惩罚过重的问题。

《地平线》在这个问题的解决上采用了折中方案，赛道两旁总是会有一个一车宽度左右的非赛道缓冲区，如沙石、草地等，而这个区域的外面，才是物理上的“赛道墙壁”。这意味着玩家在偏离赛道之外后，会在一个比较“挣扎”的环境中撞上墙壁，并不会偏离赛道很远，但又难以占到便宜。这种设计其实在Playground成员以往的系列中是不太常见的，它可以算是一种创新设计了。

赛道布局的合理性显然是一个游戏设计师的功力问题。作为一般玩家，通常对赛道的评价来自于景观的丰富性以及一个不可捉摸的难度系数——这个赛道太难了，那个赛道太简单。直观地来想，仿佛赛道的难度主要和宽度有关系，但是当真如此吗？拟真赛车游戏借助现实世界的依托，自己从来不需要设计赛道。而对于虚构场景的游戏来说，这事情可就是高难度了。

现实世界中，为了克服各种各样的赛道挑战，赛车手们是需要背诵赛道的。他们会记住自己在赛道上的每个位置大约有多快，哪里要减速，哪里要换挡。但是虚拟赛车手们可不是，大多数竞速游戏玩家是通过眼睛来看赛道，然后决定自己怎么驾驶的。这导致了赛车游戏需要保证自己的赛道设计，在大部分情况下是可以“看到解法”的。

那么什么是赛车游戏弯道的解？答案是速度，通过弯道的速度。而物理学又一次告诉我们，圆周运动的物体拥有向心加速度，这个加速度的公式是很简单的速度的平方除以半径（速度单位是米/秒，半径单位是米）。一般赛车的加速度数值是在10到20之间，这意味着给定任何一个弯道，我们都可以简单地计算出弯道的通过车速。而且更关键的是，这个公式我们并不用去背诵，它在我们的判断力里天生就有——赛车游戏玩家大多能在上手半小时内找到游戏中大致的弯道与车速的关系。

于是，赛道布局的合理性所要关注的问题因此而变得简单化了，它的关键在于是否能让玩家看到他要面对的赛道的走向。弯道如螺壳一般，转半径越小的弯道越是可怕的；被障碍物挡住的弯道是可怕的；当弯道是个上坡，看不到弯道后半截的状况是可怕的……我们可以找到太多太多的优点或缺点在无数赛车游戏的无数弯道中，每一个都直接影像赛车游戏玩家的实际体验。任何你觉得驾驶别扭的赛车游戏中，都一定能找到不止一处的“赛道设计事故”。

《地平线》的赛道设计采用了保守的方案，大部分的场景都开阔且平坦。障碍物距离赛道的距离非常充分，并且所有的比赛都采用了封闭赛道的形式以防止不可估测的游戏难度变化。它的赛道的布局比起赛道更接近街道，较少连续复杂弯角的设置，玩家在每场比赛中需要着力应对的复杂状况并不多。尽管严格来说，《地平线》的赛道设计仍然有很多可以进化的空间，但对于开放场景为基础的赛车游戏而言已是不俗。让人有些意外的是，虽然《地平线》的场景是开放自由驾驶的，但赛道并不是。这与“火爆狂飙”系列、如今的NFS系列以及Midnight Club系列有很大的不同。在那些系列中比赛只有起点和终点，并设定若干计时点。玩家通过计时点的路径可以自由选择，甚至有时候连计时点的次序都可以自由决定——我们很难承认这是一个可以通用的好设计，它可以在一段时间内给玩家自由自在的感受，但是也因为太过分散的关键点而失去了部分游戏性。玩家需要知道如何让自己变得更快，而不是面对一片未知。

车辆的物理特性与赛道设计仅仅是Playground在《地平线》中展示出的设计风格的两个侧面，其实还有更多更多的细节可以去拆分解读。这会不会是一种过度解读？也许是，但不应该是。因为《地平线》其实是一款并没有多少完全创新概念的作品——开放的世界可以追溯到TD3；真实风格的车辆操控其实根本也是老传统，赛车游戏从来都是以带给用户开车的体验为己任的；封闭的户外景观赛道是多年来竞速游戏的王道设计；给游戏中引入女性角色来自《Ridge Racer 4》并至今使用。《地平线》只是将它们进行了重新的混搭。

由此看来，没准儿社交化的氛围，开放的世界，真实的车型，规范的比赛规则就会是未来赛车游戏的新“类型标配”。你觉得呢？ P

（本文作者是拟真赛车游戏《iZTune》的项目创意导演，该作预计于2013年第二季度推出。）

方格旗飘扬

电子游戏中的赛车运动

本节撰稿　digmouse

飞驰，狂飙，激情，碰撞，这些是每个渴望自由的人的梦想，每个男人（也许还有豪放的妹子们）自童年起就拥有对机器，特别是狂野的机器的狂热爱好，除了战争、武器和搏杀之外，最能满足这一欲望的大概就是赛车竞速了。

电子游戏自诞生以来，目标从来都是模拟出一个现实中或存在或不存在的世界，让玩家体验这些自己并不能随意前去的世界和不能随意做到的事情，对速度的渴望正是其中之一。1886年，汽车在德国诞生，很快，世界上第一次赛车就在1887年的4月28日举行，赛车也是1900年奥运会的表演项目之一，再后来，就是我们如今所熟知的拉力赛、F1方程式和大大小小遍布世界各地的正式赛车运动赛事的发展与壮大。可以说，赛车与现代人类文明，与现代体育同在。

传奇的序幕

史上首款竞速游戏据说是诞生在1973年那个黑白年代的太空竞速游戏《太空竞赛》（Space Race），不难理解，在美苏太空争霸的时代背景下，加上计算机技术的限制，只需要黑色背景就能制作出的太空游戏是那时的绝对主流，竞速游戏也无法跳出这份桎梏。直到2D图形技术和微型集成化计算机开始进入现代阶段的上世纪80年代，将现实中的赛车运动在屏幕上还原才真正成为可能，这一切的先驱者便是南梦宫于1982年开发的街机游戏《杆位》（Pole Position）。

这台街机的基板采用了频率3.072MHz的Zilog Z08型CPU和Namco自家的音频输出元件，其性能是当时的所有PC和家用主机难以望其项背的，在这样的硬件支持下，《杆位》向当时的全世界玩家首次展示了叹为观止的画面效果，精心设计的机台和方向盘操控设备让当时所有摸过这款街机的玩家惊叹不已。

玩家在游戏中扮演一位F1赛车手，在当时日本最为优秀的赛车场富士赛道上飞驰，玩家需要先进行计时排位赛，达到一定的圈速标准才能进入随后的正式比赛，争夺一场F1赛事的冠军，贴近真实的设定加上强大的视觉表现，迅速让《杆位》成为日本和全世界最受欢迎的街机机台：1983年《杆位》的机台被引入美国后迅速卖出了超过2万台，豪取6100万美元的巨额营收，按照现在的币值计算则价值高达1.4亿美元，在电子游戏的蛮荒年代这堪称天文数字，而这些机台产生的营运利润更是难以估量。游戏品质和商业口碑的双重成功，奠定了《杆位》在电子游戏历史上的丰碑地位，它在真正意义上开创了现代竞速游戏这个类型，让竞速成为现代游戏文化的重要组成部分，称它为史上最重要的一款竞速游戏是毫不过分的。

风驰电掣的传奇，从这里拉开序幕。

F1：最高殿堂

说起现代赛车运动，简称为F1的世界一级方程式大奖赛自然是其中最璀璨的明珠，这项运动每年吸引数亿人次的观众在电视和网络上观看，制造着数十亿美元的巨额产值。

在速度之外，F1赛车的最大魅力便是一个半小时的竞速中永不停歇的激烈对抗，从车手个人的驾驶技术、心理素质和驾驶策略的较量，到车手背后的庞大车队在进站策略和车队车手配合上那看不见的博弈，无一不牵动着每个现场和电视电脑前观众的心。

在前文提到的《杆位》之前，打着F1的旗号或者以擦边球的形式卖着F1的狗肉的街机也是存在的，例如雅达利1976年有一款街机直接就叫《F1》，但毫无疑问，首款成功的F1题材赛车游戏就是《杆位》，在上世纪80年代，引来了无数的跟风模仿者，例如大部分80后玩家应该都接触过任天堂在FC上推出的《F1竞速》（F1 Race），当然还有《杆位》的续作《杆位Ⅱ》和《最终圈》（Final Lap）。

这个时代大部分F1相关游戏都不是授权作品，除了个别赛道和人物外，游戏中并没有多少与F1直接相关的事物，但大家照样玩得乐此不疲。上世纪90年代中后叶到21世纪初，3D技术的崛起带来了竞速游戏的全新时代，这个时代最重要的作品是游戏设计名宿Geoff Crammond的“F1大奖赛”（一级方程式Grand Prix）系列、业界巨头EA的F1系列和PlayStation上的“Formula One”系列。

大师杰作——GP系列

拥有物理学学位的Geoff Crammond于1992年在PC、Atari ST和Amiga上推出了自己的第一款F1模拟游戏《F1大奖赛》（F1GP），开发商则是大名鼎鼎的由席德·梅尔参与创立的MicroProse，这款游戏拥有当时最为尖端的3D视觉效果，但这并不是最重要的，本作对竞速游戏的最大贡献，是首次引入了模拟真实的赛车物理系统、赛道还原和操控机制。同

时现代竞速游戏中常见的赛车调校功能也在本作正式出现，提供了齿轮比、轮胎配方和尾翼等空气动力套件的调节等，还是颇为前卫的。

F1GP的出现为当时的竞速游戏玩家提供了崭新的游戏体验，驾驶技术这个概念真正成为了游戏中存在的技巧，赛车迷终于有机会在游戏中看到自己熟悉的世界各地的知名赛车场，常年关注F1赛事积累的对车辆调节的经验也终于能够派上用场。游戏的细节非常出色，赛道的精确还原让玩家感觉置身其中，游戏系统上甚至做出了轮胎磨损的视觉效果和对车辆操控的真实影响，这些在那个年代都是划时代的设计。F1GP获得了空前的成功，在后来的很多年中都一直是模拟竞速玩家心中的无上神作。

F1GP在后来衍生出了3部正统续作，从2代开始名称也改为“大奖赛”（Grand Prix），从1996年的2代开始，MicroProse获得了FIA的官方授权，正式拥有了1994年F1赛季的所有车队和车手，加入了完整的生涯模式，相比前作，GP2的各项游戏元素都极大地丰富了起来，从这一作开始，GP系列成为了PC平台最出色的F1赛车游戏。

2000年的GP3加入了备受好评的天气系统，F1最激动人心的雨战终于在电子游戏中得到了出色的还原，但游戏的整体内容并没有多少变化；2002年的GP4极大地强化了天气模拟系统，即便在今天看来，GP4的雨战效果也堪称极为出色。只是GP4相比前作，除了强化的图形效果之外并无多少显著的变化，发售时数量惊人的Bug进一步地折损了本作的历史价值，在2003年索尼获得F1游戏的独占开发权之后，GP系列也再无后续。

MOD社区的胜利——EA F1系列

另一边，业界巨头EA的体育游戏部门——EA Sports也并未遗忘F1这片巨大的市场。与Image Space Incorporated和Visual Science等工作室合作，EA Sports在2000到2003年间发布了5款F1模拟竞速游戏，一般统称为EA F1系列，这其中最重要的作品当属几乎所有PC F1游戏玩家都必定接触过的《F1挑战99～02》（F1 Challenge '99-'02）。

在《F1挑战99～02》（以下简称为F1C）之前，ISI的F1系列相比MicroProse的GP系列可以说毫无优势可言，2003年索尼获得F1游戏未来5年的独占开发权后，ISI与EA Sports发布了这个系列至今的最后一作《F1挑战99～02》，游戏内容包含1999～2002这4个F1赛季的官方授权。这一作中ISI吸取了大量的经验教训，游戏中的赛道和车辆在精细程度和准确度上都上了一个台阶，各种音效更是达到了当时的顶尖水平，但这并不是F1C名垂青史的原因。

ISI在EA F1系列的开发中使用了最为简单的文本文件方式来存储各种赛道、车手和车辆物理数据，这使得F1C成为了MOD玩家的天堂。PC平台F1游戏的香火在F1C身上以MOD的形式延续了下来，各种民间制作组如雨后春笋般免费发布自己的各种MOD，为F1C持续地更新赛车、车手、赛道和各种模型，这其中最有名的当属代号RH的Ralph Hummerich制作的RH系列MOD和CTDP小组（Cars and Tracks Development Project）的系列MOD，此外CREW小组

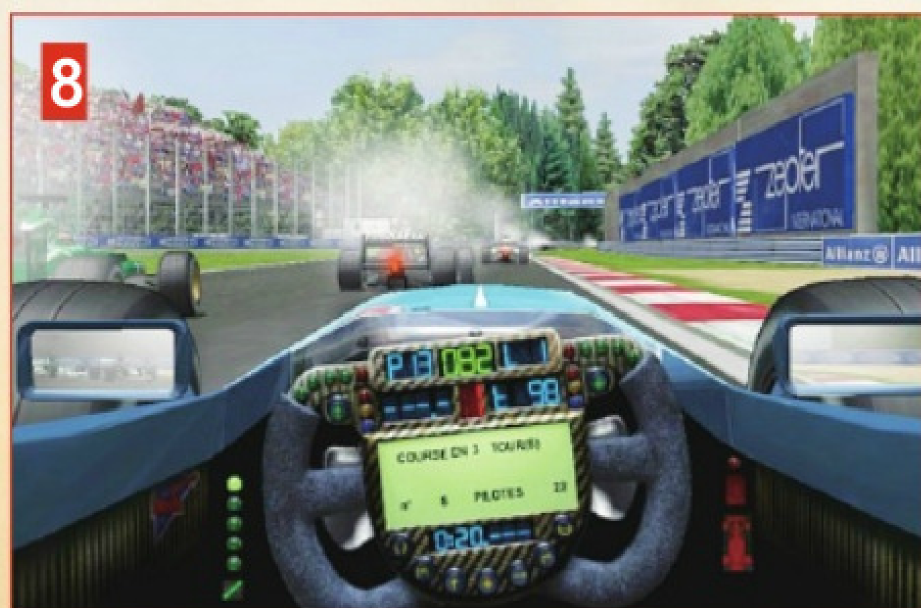




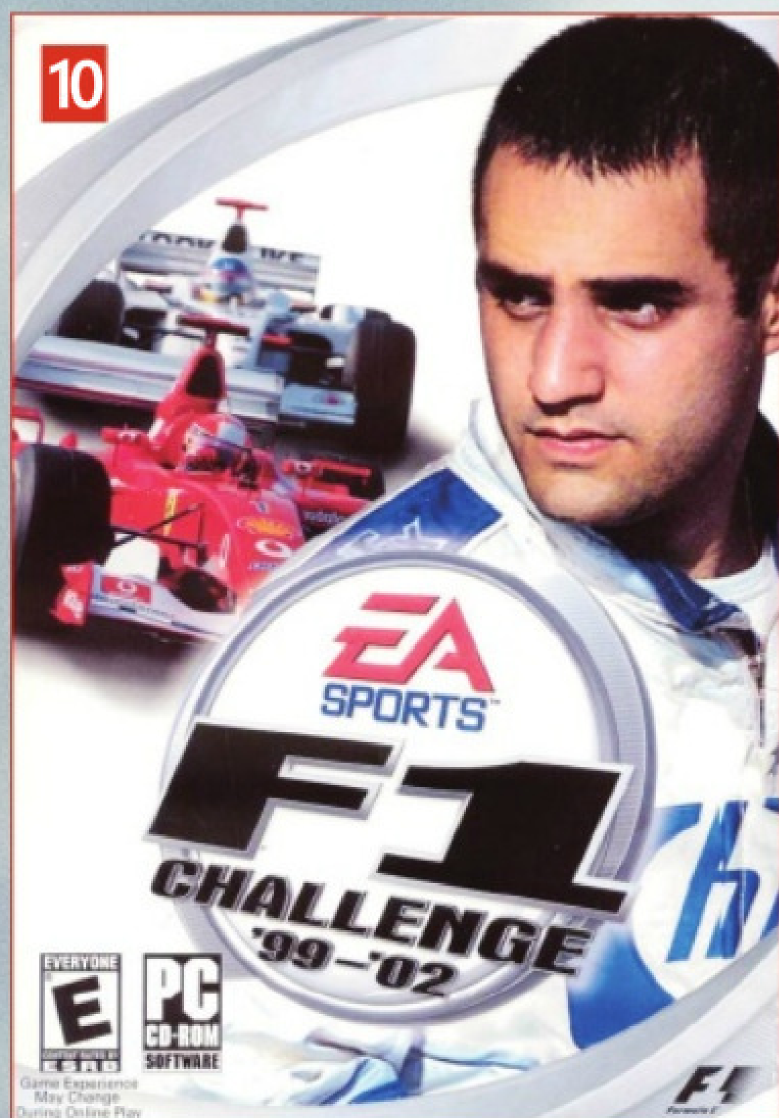







1.《太空竞赛》画面
2.现代RAC的鼻祖《杆位》
3.FC上一款仿《杆位》的竞速游戏《F1竞速》
4.《杆位Ⅱ》的画面有所进步
5.F1GP的3D画面纵然简单，当年可是开启了一个全新的世界
6.MD上的《中岛悟F1大奖赛》
7.GP2对各项游戏模式的完善让这个系列登上了历史的殿堂
8.GP4新的图形引擎让画面表现再上了一层楼
9.GP4的雨战效果得到了极大强化










10.F1C 99-02的代言人是当年驾驶风格火爆的蒙托亚
11.CTDP为F1C制作的1995赛季MOD中让·阿雷西的法拉利战车
12.RH系列是另一个著名的MOD
13.ISI独立开发的模拟竞速游戏rFactor的F1 MOD
14.就PS而言，《一级方程式》还算是及格
15.对比前作，F199的进步是明显的
16.F105是索尼F1系列最优秀的一部作品
17.《一级方程式冠军版》画面非常出色，但也仅此而已

制作的怀旧F1系列MOD提供了上世纪70～80年代F1黄金时代的几个赛季供玩家游玩，也是相当受欢迎的。直到今天，依然不断有玩家和组织在为F1C制作新的模组，形成了一个无比庞大的MOD集合，你可以在F1C中玩到早至1964年，晚至刚刚结束的2012年的F1赛季，堪称神奇。

混乱与平淡——索尼F1时代

作为上世纪90年代中后期到如今最成功的家用游戏主机，PlayStation平台也从未缺少F1游戏的身影。1996年，Bizarre Creations在刚刚发售1年多的PS上发布了《一级方程式》，PS平台第一款官方授权F1游戏的地位让它受到了相当高的关注，在英国甚至登上了1996年11月的PS游戏销量头名宝座。一年后的《一级方程式97》中，Bizarre的制作水平有了显著的进步，拥有更优秀的画面和极大进步的拟真系统，而同期的GP系列并不具备的街机模式让非拟真玩家也能体会到F1的乐趣，PS平台的F1系列开始走上正轨，但Bizarre在本作之后就再未涉及F1游戏的开发，转投世嘉和微软阵营，在DC和Xbox上缔造出了一代经典《哥谭世界赛车》（Project Gotham Racing）。

Bizarre的离开为索尼F1系列带来了一个灾难，发行商Psygnosis原本打算让Reflections Interactive来接手《一级方程式98》，但Reflections在最后时刻拒绝了邀请，转而开发了后来备受好评的《车手》，临时上阵的Visual Science（这家工作室也曾为EA代工EA F1系列的PS版）交出了糟糕的答卷，《一级方程式98》的品质不佳，媒体和玩家评价跌入了谷底。见状不妙的Psygnosis在次年物色到了Studio 33，事实证明这是个出色的决定，他们带来的《一级方程式99》极大地强化了拟真驾驶的体验。在本作开发期间，Studio 33被SCE欧洲分部收购，成为SCE利物浦工作室，从次年的《一级方程式2000》开始，索尼的F1系列正式成为PS平台独占游戏——当时的独占游戏真是很厉害的样子。

遗憾的是，在2000到2004年间，SCE利物浦的F1系列止步不前，每作之间的进步极为不明显，玩家的怨念也越来越重，直到2004年的《一级方程式04》首次引入了生涯模式，这个系列才算是迎来了一些新生，2005年的《一级方程式05》则在前作的基础上对游戏进行了大规模的翻新重做，生涯模式更接近现实地反映了一名新人F1车手的成长生涯，更多的诸如经典款赛车和赛道等隐藏元素的加入让《一级方程式05》成为了索尼F1系列在当时最丰富和出色的一作。在变化不大的《一级方程式06》之后，2007年的《一级方程式冠军版》（F1 Championship Edition）成为了PS3上的第一作索尼F1系列，但也是最后一作，因为索尼与FIA的独占协议在这一年就要结束了。《一级方程式冠军版》除了新的图形引擎和PS3的强大性能带来的视觉冲击之外并无太多新奇之处，首发版本缺失力反馈这一模拟游戏的重要功能为人诟病，本作最后获得70分左右的媒体总评，市场反响也只是平平，索尼的平淡F1时代就这样结束了。

次世代与新生——Codemasters时代

2008年5月，FIA宣布，英国老牌赛车游戏开发商Codemasters获得了F1游戏的独占开发权，但当年Codemasters并未发布自己的F1游戏，将精力集中在了《Race Driver GRID》和《科林·麦克雷拉力——尘埃》的开发上。

出人意料的是，Codemasters的首款F1游戏不是出现在

已经如火如荼的次世代高清主机上，接过开发权之后的首款官方授权游戏《F1 2009》竟然是一款由Sumo Digital外包的Wii/PSP平台作品，糟糕的画面毁掉了Codemasters的F1开场白，驾驶手感也并不是拟真向的，照顾了Wii和PSP的用户群选择了更休闲的操控方式，不过作为一款Wii游戏，《F1 2009》还是有一定的可玩性的。

真正的新时代F1游戏在次年到来，《F1 2010》才是Codemasters竞速游戏开发实力的完美体现，使用《GRID》和“尘埃”系列的EGO引擎打造的《F1 2010》画面细节强大到惊人，Codemasters在本作中加入了竞速游戏有史以来最强大和真实的天气系统，降雨不仅仅简单地影响赛道的湿滑与轮胎的抓地，就连赛道两旁的树会为路面一定程度上挡雨这样的细节都被考虑了进来。在生涯模式中玩家可以扮演任何车队的车手，而根据效力的车队不同，玩家的目标也不尽相同，如果为法拉利或迈凯轮等豪门效力，玩家的目标就只能是夺取冠军，而加入莲花等小车队，拿到1分都会让老板欣喜若狂，持续获得出色的成绩还能解锁各种配件和升级。联机模式则继承了Codemasters在这方面的一贯优秀表现，这一切让《F1 2010》获得了相当正面的评价，在次年的BAFTA上赢得了最佳体育游戏奖，击败了那年大红大紫的《FIFA 11》。

但在次年的《F1 2011》身上，Codemasters感受到了“打江山易，守江山难”的巨大压力。《F1 2011》对AI进行了强化，但并没有对核心游戏玩法作实质性的改动，这种不思进取的态度受到了不少的批评，这也是同类“年常”体育游戏必然要面对的困境。

最新一作《F1 2012》于2012年9月发售，吸取了前作教训的Codemasters在本作中加入了面向新玩家的“年轻车手测试”模式作为生涯模式的序章，得到了非常正面的反馈。在“年轻车手测试”模式之外，本作还新增了一个名为“冠军模式”的挑战内容，玩家要像挑战动作游戏关底Boss一样，在模拟现实事件的赛事状况中挑战并击败6位当时仍在现役的F1世界冠军。更多模式的加入和改良让《F1 2012》获得了比前作出色得多的评价。

拉力赛：尘土飞扬

相比F1游戏的四处开花，世界赛车运动的另一个重头项目拉力赛在电子游戏界的存在感就明显有些不足，设定在开放的室外，使用现实量产车的拉力赛的表现技术门槛要比场地赛车高得多，也许只有3D图形才能真正体现这项运动的魅

















18.Wii版《F1 2009》反响平平
19.《F1 2010》在各个方面都是次世代F1游戏的一次飞跃
20.第一款拉力游戏《世嘉拉力》就已经极为成熟
21.CMR初代很原始，却奠定了一个经典系列未来几年的样板
22.CMR05的车损细节在当时非常出色
23.《尘埃2》的生涯模式带你走遍世界
24.RBR的拉力拟真程度无人可比
25.新的WRC官方游戏质量不错，但宣传不力外加难度吓到了不少玩家

力导致了拉力游戏长时间的无人问津。

1994年水口哲也领衔制作的街机不朽名作《世嘉拉力》正式将拉力赛带入了电子游戏，不论是街机版还是一年后移植的土星版都拥有极高的人气，驾驶跑车在涵盖沙土、水泥路和泥土路的多样荒野赛道上飞驰的快感令人难忘，世界冠军赛模式更是让人乐此不疲，在《世嘉拉力》的激励和启发下，Codemasters开始开发自己的拉力赛车系列，开始了属于自己的竞速传奇。

Codemasters与科林·麦克雷——拉力巨人的崛起

《世嘉拉力》的成功让Codemasters决定制作自己的拉力赛车游戏，他们找到了大红大紫的WRC世界冠军科林·麦克雷，请他担任游戏开发的技术顾问并为游戏代言，同时从FIA获得了世界拉力锦标赛（WRC）的官方授权，《科林·麦克雷拉力》（CMR）成为了第一款WRC官方游戏。

CMR奠定了之后几作CMR的基本游戏模式：锦标赛模式中每站拉力赛分为若干赛段，在赛段间有维修区可供玩家进行车辆调校和修理工作，车辆调校并未采用最为专业的逐项调教，而是使用了较为概略的4种配件分类：轮胎、悬挂、传动和变速箱，进行调校和修复车辆都会消耗一定的时间，和现实拉力赛一样，玩家只有一定的时间来进行修复和调校工作，如果调整用时超出限制，就会在下一赛段遭到罚时，这一整套系统在后面几年的CMR中基本都保留了下来。

从2003年发售的《科林·麦克雷拉力04》开始，CMR系列不再拥有WRC的官方授权，变成了架空游戏，次年的《科林·麦克雷拉力2005》加入了全新的“生涯模式”，玩家在其中扮演一名新人车手，完成自己从地区性小比赛逐步进入世界赛事，最终与科林·麦克雷并肩作战的励志故事。

这个时代的CMR系列尽管并不是完全拟真，手感介于真实和街机之间，但毫不生硬，既需要玩家掌握一些基本的驾驶技巧，而新手玩家稍作练习也可以做出非常漂亮的过弯动作，良好的操控加上在今天看来也非常出色的画面，让CMR成为了本世纪早期最优秀的写实拉力赛游戏。

2006年E3上Codemasters公布了最新一作的CMR，借助次世代主机和图形技术，新作将采用全新的Neon（后来更名为EGO）引擎开发，命名为《科林·麦克雷——尘埃》（以下简称《尘埃》及“尘埃”系列）。2007年9月发售的《尘埃》的游戏内容相比前5作CMR有了巨大的飞跃，不论是生涯模式的内容和长度还是收录的车种和赞助涂装都达到了空前的程度。生涯模式采用了类似CMR05的金字塔式进阶模式，玩家要完成十数层的拉力赛事，登上拉力赛车界的最高荣誉宝座。车辆的调校工作首次采用了贴近真实的细化调节体系，从悬挂弹簧硬度到变速箱齿轮比再到底盘高度等等你能想到的每一个赛车的零部件都可以进行单独精确调整，让车迷过足了瘾。更换了新引擎后，《尘埃》的手感也明显硬派了起来，更精确的碰撞损伤还原也让玩家在驾驶中平添了一份压力。

但没人想到，《尘埃》是科林·麦克雷最后一次和拉力赛玩家们见面，同年9月15日，科林·麦克雷驾驶的AS350直升机在苏格兰坠毁，麦克雷本人和他的儿子在事故中遇难，就在前一天，《尘埃》的PS3版本刚刚发售，Codemasters随即取消了《尘埃》PS3版的所有宣传活动。

但科林·麦克雷的遗产还要继续下去，《尘埃》的续作《尘埃2》于2008年11月公布，于2009年9月麦克雷两周年忌日前不久发售。《尘埃2》不再是一部传统的拉力赛游戏，加入了量产车场地赛Rallycross、重型卡车越野等多种游戏模式，代言人也换成了漂移狂人Ken Block和前WRC车手Travis Pastrana等人，但为了纪念科林·麦克雷，在名为“尘埃巡回赛”的生涯模式中，玩家将最终解锁一个科林·麦克雷特别赛事，踏上他曾战斗过的著名赛段，重温他往日的荣光。

最近两部“尘埃”续作《尘埃3》和《尘埃——决战》已经去掉了科林·麦克雷的前缀，而游戏内容也是一变再变，3代加入了Ken Block赖以成名的漂移大战Gymkhana，《决战》直接变成了大乱斗游戏，已经不属于本文介绍的现实赛事游戏，接触过的玩家也比较多，就不多浪费篇幅了。

《理查德·伯恩斯拉力》与其他

要说拉力赛游戏，除了前面大红大紫的“科林·麦克雷”系列之外，还有一个人是不能不提的，这就是科林·麦克雷的晚辈WRC世界冠军理查德·伯恩斯代言的同名拉力游戏。和主打平民路线，操控并不复杂的CMR系列不同，《理查德·伯恩斯拉力》（RBR）普遍被认为是史上难度最大，拟真程度最高的赛车游戏之一，如果你没有对恶劣路况驾驶技术和专业赛车性能知识的深入了解，在RBR中必然会举步维艰，但RBR极高的拟真度也被模拟竞速爱好者奉为神作。正因如此，和大部分模拟竞速游戏一样，RBR也衍生出了一个巨大的MOD社区文化，并且直到如今仍然相当活跃。

遗憾的是，RBR的命运并不如CMR那样顺风顺水。2005年11月25日，这一天正是理查德·伯恩斯夺得WRC世界冠军的4周年纪念日，但这一天34岁的伯恩斯因脑瘤在伦敦去世，就连向来对名人不感冒的BBC著名汽车节目《Top Gear》也为伯恩斯播放了纪念特辑，而RBR更是命运多舛，开发商Warthog被卖给了Gizmondo，后者一年后便告破产，RBR恐怕是再不会出续作了。

不冷不热的其他真实赛车游戏

历史上曾活跃的真实赛事授权游戏并非个个风光无限。除了CMR系列和RBR这对拉力双子星之外，索尼在PS2平台上也曾有自家的WRC系列授权游戏，但因为PS2版的CMR系列实在太过于强势，这个系列基本上一直处于爹不亲妈不爱的无存在感状态；2010年开始，来自意大利的竞速游戏专业户Milestone S.r.l.工作室获得了WRC的官方授权，连续3年推出了WRC官方游戏，但其发行商Black Bean Games的知名度和渠道实在太过于弱势，拟真向的手感和不算出色的画面在这个竞速游戏玩家群休闲化的时代也讨不到多少好处，也落得一个不冷不热的结果。P

娱乐无罪，恶搞有理

卡丁车游戏大乱斗

本节撰稿 Nemo

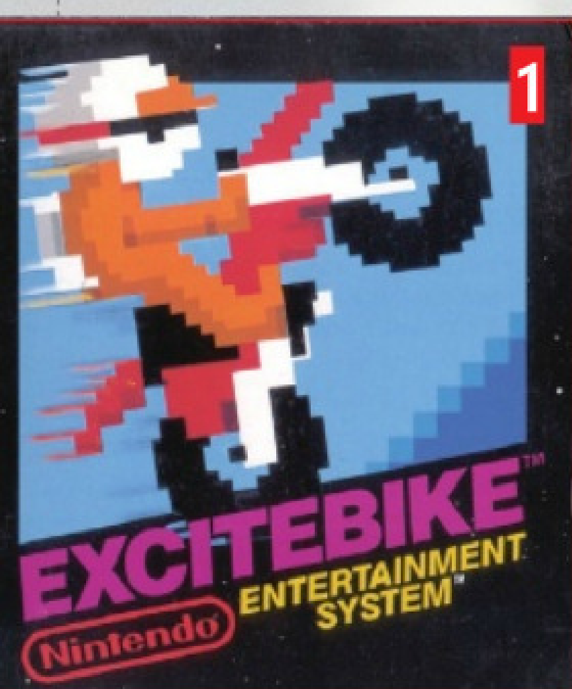
卡丁车乱斗，作为赛车游戏中最通俗、最欢乐的一大类型，从诞生至今也有20年的历史了。既然以卡丁车为载具，此类游戏的速度感通常略逊于其它竞速作品，但门槛低、易上手是其优势。一些游戏的车体并没有采用卡丁车造型，但操作和手感并无区别，同样被归为此类作品。乱斗则是这一类型的精髓，丰富的道具、火爆的场面和适当的战斗可以在操作相对简略的情况下起到画龙点睛的作用，成倍提高乐趣。卡丁车乱斗游戏并不严谨，并不真实，但其欢乐度毋庸置疑。如果说普通的赛车游戏是正餐，那么卡丁车乱斗游戏就是正餐间隙的甜点，短小精悍，但乐趣无穷。

一个类型的诞生

今天的任天堂以ACT和RPG为主打，但纵观历史，没什么类型是他们玩不转的，枪车球也不例外。FC上由任天堂制作的网球、足球、棒球、高尔夫球游戏的销量大都在300万以上，主机FPS奠基者《007黄金眼》是任天堂旗下的Rare制作组的杰作。至于赛车类，第一部销量突破百万的赛车游戏《越野摩托车》（Excite Bike）也出自任天堂之手。《越野摩托车》能够大卖，靠的是两大法宝，一是强大的赛道编辑器，二是激烈的对抗设定。用后轮摩擦对手的前轮，对手车翻人滚，我方毫发无损，对于想超车的敌人，这一招百试百灵。《越野摩托车》并不真实，但十分有趣，这部作品奠定了任天堂此后的赛车游戏基调：一切以趣味性为中心。

卡丁车乱斗游戏的历史可以追溯到1992年的初代《马里奥赛车》，初代提供了8名可选角色，除了马里奥、路易这样的主角外，玩家还可以操作库巴等反派参赛，这也是乱斗游戏的独特乐趣。角色的属性包括速度、加速度、过弯性能和重量4个指标，简单易懂。不同于那些一本正经、公平取胜的竞速游戏，《马里奥赛车》走的明显是娱乐路线，即使落后于对手，只要善用各类道具就能扳回劣势。道具并不是随机抽取的，排名第一的玩家只能拿到香蕉皮等阻挠对手的武器，排名越靠后，抽到强力道具的概率就越大，这样的设计明显是为了照顾驾驶技巧不高的玩家，增大比赛的不确定性，降低新手的挫折感。这种极大的不确定性，也是“马里奥赛车”系列乃至所有卡丁车乱斗游戏的核心机制之一。当然，游戏道具的使用也存在一定的策略性和技巧性，不能随便乱用。加速蘑菇在直道发动最为保险，否则一头撞到墙上反而帮了倒忙；无敌星星要在靠近对手的情况下使用，才能最大化发挥价值；龟壳分为红色和绿色两类，前者带有跟踪功能但射程有限，后者不具备跟踪性，但可以在赛道中像弹力球那样反复冲撞，适用于不同的战况；三连装龟壳具有护体效果，可发射可护体，最方便的是，它们不占用道具栏，玩家还可以再携带一个多余的道具，非常好用；金币用于增加速度上限，在选手互相冲撞时，重量级角色可以把轻量级角色的金币从车中撞出来，化为己用，轻量级角色最好利用自己速度快的优势，拉开与敌人的差距，避免正面冲突。

游戏名为《马里奥赛车》，并非挂着羊头卖狗肉单纯把车手换成马里奥而已，本作的每一个细节都与动作类“马里奥”游戏息息相关。除了各种有趣的道具，赛道设计也取材自正统作品，海滩的水会影响行驶速度，鬼屋随处可见的幽灵是选手的大麻烦，库巴的城堡则充满了火坑和火球……就算你没有被对手的道具击中，碰到地图上的各类中立敌人和陷阱，也不会有好果子吃，游戏的不确定性再一次被放大，娱乐效果更加显著。初代《马里奥赛车》的模式就已经相当丰富，在默认的循环赛模式下，会有8名选手一起在多条赛道中连续竞争，总分最高者获胜；时间挑战模式没有对手的干









1.史上第一款突破百万的赛车游戏《越野摩托车》
2.以今天的眼光来看，虽然《越野摩托车》画面简陋，但乐趣犹在
3.奠定卡丁车乱斗游戏标准的《马里奥赛车》
4.《马里奥赛车》初代可选角色共有8位

栏目编辑/digmouse/digmouse@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris










5.双人分屏是《马里奥赛车》大卖的真正原因
6.对战模式的玩法类似于FPS的竞技场模式
7.即使是单人模式也只能看到一半的实际画面
8.GBA版《马里奥赛车》是初代的复刻版
9.《马里奥赛车64》的手感比初代更加细腻
10.即使四人分屏对战，游戏也十分流畅

扰，玩家可以安心锻炼驾驶技术，不断突破纪录。对战模式则是双人游戏的专利，这个模式的地图没有起点和终点，没有固定的单向赛道，玩家的目标不再是跑得更快更远，而是如何利用地图上的道具攻击对手。这个模式的本质更类似FPS游戏的竞技场地图，以战斗为主，但由于选手都坐在车上，想要打中敌人的难度比FPS更高，一方占据了优势，另一方往往会夺路狂奔，猫鼠游戏让人忍俊不禁。双人分屏的无穷欢乐才是本作能够在全球大卖的真正原因，就这点而言，《马里奥赛车》在本质上与《街头霸王Ⅱ》没有区别，都是以对抗为核心的游戏，只是前者追求娱乐性，后者更为严谨。如果说《超级马里奥》奠定了平台动作游戏的标准，那么《马里奥赛车》就是卡丁车乱斗游戏的标杆，直到今天的同类作品依然遵循着它所制定的大体规则，只在细节上有所区别。

作为20年前的作品，初代《马里奥赛车》不可避免地带有很多缺点。限于当时的技术和硬件条件，本作采用与《德军总部3D》相同的射线投射算法，通过拉伸缩放点阵图来模拟立体效果，并非真正的3D游戏。为了保障游戏的流畅性，玩家只能看到一半屏幕上的实际画面，单人模式下，屏幕的下半部分变为了后视镜和地图，双人分屏模式则干脆把地图取消了。不论单人还是双人，玩家的纵向视野都一样狭隘，很不舒服。游戏的赛道并不是由3D多边形构成的，驾驶手感不够细腻。限于当时的内存大小，赛道的长度也比较短。即使有这么多致命缺陷，游戏依然在全世界狂卖了800多万，当然这也和当年竞速游戏的匮乏有关。“极品飞车”和“云斯顿赛车”是在本作发售2年后才诞生的系列，了解到这个情况，各位就不会对游戏疯狂的销量感到吃惊了。

初代《马里奥赛车》曾被复刻到GBA掌机上，画面和赛道更加丰富，但依然采用伪3D方案，视野狭隘和手感粗糙的问题依然存在。1996年的《马里奥赛车64》中的角色依然是2D点阵图，但赛道的主体已经变为了3D多边形，引入了复杂的坡道和地形，判定更加精确，手感细腻度更好，视野更开阔，可玩性大增。从这一代开始的系列作品支持4人对战，热闹非凡，逢年过节召集两三好友同乐《马里奥赛车》成了很多人固定的娱乐活动。时间挑战模式新增了幽灵车手，方便玩家比对之前的成绩。游戏的常规赛道共16个，在3种速度下全破所有赛道，可以获得进入镜像赛道的资格。顾名思义，在镜像赛道中，选手的路线和常规赛道是正好相反的，有一定的新鲜感。不过，很多玩家依然抱怨，《马里奥赛车64》能挖掘的隐藏要素还是太少了一些，16条赛道的数量甚至不如初代的20条。2003年的《双重冲击》赛道依然只有16条，但可用角色增加到了20名，玩家还可以选择不同性能的车辆。此后，这个系列走上了翻炒冷饭的道路，后来的几个续作虽然提供了32条赛道，但一半的赛道都是复刻版，所谓的新赛道也没有摆脱前人的影子。

当然，玩家可以接受赛道的重复，却无法接受系统的重复，《马里奥赛车》多年来走的是稳中求变的路线，并非完全吃老本，每一代都会尝试做出一些改变，一些新要素是系列的原创产物，一些则借鉴自其他游戏。NGC的《双重冲击》引入了甩尾加速、火箭起跑和道具抢夺，游戏的技术性和复杂性有所加强；NDS版则新增任务模式，提供了56个小型挑战供玩家消遣；Wii版引入了摩托车系，驾驶乐趣与四轮车辆完全不同，给了玩家更多的选择；3DS版则增加了滑翔翼和摩托车，扩展了赛道的深度和广度。受到欢迎的要素会在续作中得以继承，反之则被抛弃，并非每一代的特性都会保留到最后。《双重冲击》是系列中唯一一部可以让两名角色驾驶同一个车辆的作品，虽然制作者煞费苦心给双人模式提供了诸多便利，比如更方便的甩尾操作，更强力的火箭起跑，但从玩家的角度来看，双人操作实在没多大必要，就算








11.《双重冲击》的双人驾驶并没有获得认可
12.《马里奥赛车Wii》引入了大量摩托车
13.3DS的《马里奥赛车7》则进化为海陆空大战
14.网络的便利让玩家足不出户就能享受到对战的乐趣
15.道具是《马里奥赛车》的卖点，但严重影响了驾驶的流畅感
16.群魔乱舞的赛道，让你永远无法准确预测下一秒会出现什么情况

你能找齐4个选手，每名选手各操作一辆车依然也比两辆车之间的2对2更有意思。任天堂吸取了教训，双人驾驶的设定此后再也没有出现过。

“马里奥赛车”系列的累计销量超过9000万套，单从玩家数量来看，它已经成为最受欢迎的赛车游戏品牌。严谨的玩家可能看不起这个过分娱乐化的游戏，但“马里奥赛车”的卖点就在于低门槛和娱乐性，任何人都能拿起游戏随便打上几盘。马里奥等角色巨大的号召力也是不容忽视的优势，很多比“马里奥赛车”更出色的卡丁车游戏就是因为角色号召力不足而没能取得满意的销量的。当然，依赖多人对抗也是“马里奥赛车”的一个潜在危机，现代社会的生活节奏越来越快，除了逢年过节，与人面对面联机的机会并不多。任天堂早就认识到这一点，NDS版支持WiFi联网，Wii版则支持宽带接入，让玩家足不出户就能与网络另一边的选手对抗，游戏的人气得以常年保持在一个较高的水准。

随着系列的不断发展，道具越来越多，效果越来越强，“马里奥赛车”的设定逐渐出现了问题。吊车尾的选手可以拿到雷电、地震箱、乌贼等无需瞄准直接使用的超强武器，如果你是领跑者，感觉一定不会好受，就算其他对手被你甩出一大截，部分强力武器依然会无视距离招呼在你身上，不是被地震搞得七荤八素，就是被雷电劈成矮子，不是被乌贼喷一脸墨水，就是被蓝龟壳炸上天……比赛过程时时刻刻都会被生硬地打断，驾驶的流畅度荡然无存，给人的感觉相当不爽。很多道具专门针对领跑者，换句话说，你的名次越高，不爽的感觉就越强烈。这就如同“说点不开心的事，让你们开心开心”，你越不爽，你的对手就越得意。任天堂这么做自然是为了照顾新手，但以牺牲老玩家的感受为代价，并不是明智之举。

卡丁车乱斗游戏需要在混乱和流畅之间取得一个均衡，这就是“马里奥赛车”从Wii版开始所面临的问题。真正实现了这个均衡的作品，则要数2010年的《索尼克与世嘉明星赛车》，不过，这是后话了。

乱斗游戏的繁衍

一个作品大获成功后，必然会吸引来大批的追随者。看到《马里奥赛车》热卖，大量的跟风作品接踵而至，一些公司认为，只要在封面印上几个卡通角色，把他们扔进卡丁车的赛道上，游戏就能大卖。华纳推出了基于兔八哥等《乐一通》角色的同类游戏，尼克儿童让旗下诸多动画的主角组队出场，不甘寂寞的《芝麻街》推出了同类游戏，Square为自己的吉祥物打造了《陆行鸟赛车》，Bandai借着动漫的光搞出一个《数码怪兽赛车》，就连《星球大战》里的阿纳金和尤达也扛着各色武器被踢进了赛道……这些跟风游戏不论是销量、口碑还是影响力都不值一提，能够被玩家记住的，还要数那些原创性较高的作品。

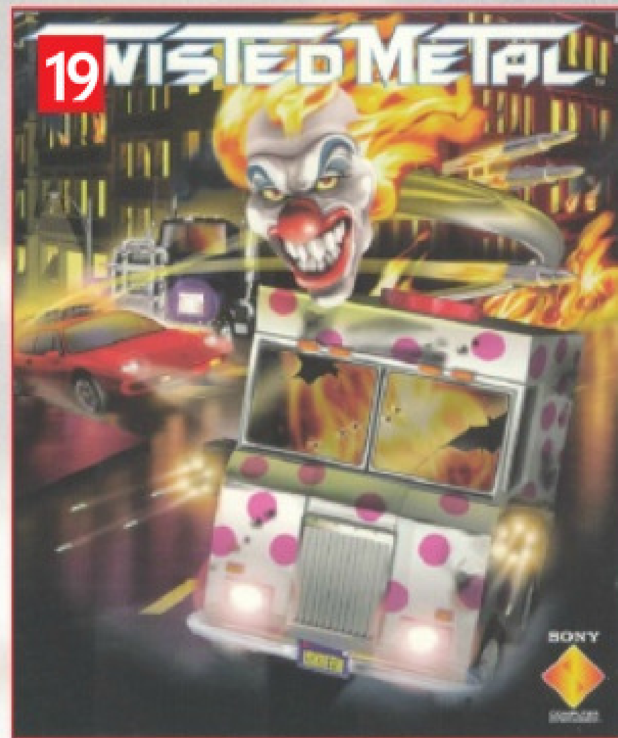
《烈火战车》是索尼在上世纪90年代中期的重要品牌，年轻有为的大卫·贾飞靠这一品牌证明了自己的实力，当然大部分人知道这个名字还是因为十年后的ACT大作《战神》。当时的索尼在游戏界正处于艰难的拓荒期，急需有力的原创游戏巩固阵地，《烈火战车》如同一场及时雨，在北美和我

国国内掀起了一场风暴。严格意义上讲，本作并非卡丁车游戏，玩家驾驶的载具从冰淇淋车到装甲车一应俱全，但它的玩法依然遵循《马里奥赛车》的对战模式，地图并没有明确的行驶方向，选手需要在竞技场型的场地中拾取道具，攻击敌人，活着坚持到最后的玩家就是胜利者。《马里奥赛车》的评级为E级（6岁以上），而《烈火战车》的初代为T级（13岁以上），续作也有几代是M级（17岁以上）作品。游戏的风格明显比“马里奥赛车”更黑暗，选手互相攻击的道具不再是龟壳和香蕉皮，而是机枪和火箭弹等真枪实弹。“烈火战车”的世界观和剧情充斥着B级片味道的血腥和黑色幽默，封面上的常客、系列全勤出场的标志性角色凯恩是一位面容扭曲、性格变态的疯狂杀手，其造型明显模仿了《蝙蝠侠》中的小丑，残忍程度有过之无不及。用这样一名角色做招牌，游戏与“马里奥赛车”在基调上的区别可谓一目了然。可惜，SCEA对于“烈火战车”的品牌运营漫不经心，大卫·贾飞主创的1、2代很棒，但更换制作组的3、4代不进反退，回归的贾飞又打造了素质出色的第5部作品，但系列的口碑已经被毁掉了，即使是贾飞本人也无法拯救这一品牌，后来他索性把重心放在《战神》上，“烈火战车”又陷入了娘不亲舅不爱的尴尬境地。多年后，索尼试图重铸辉煌，他们联手贾飞的吃睡玩公司（是的，你没看错，这就是公司的名字）在PS3上打造新版《烈火战车》，这一作大幅强化了网战，场景的可破坏度很高，经常能看到一辆大卡车把一栋房子捶得稀巴烂的壮观景象，可惜游戏的玩法跟十几年前比依然没什么本质进步，缺乏新意，自然难以吸引今天的玩家。《烈火战车》能够在上世纪90年代风靡一时，靠的是分屏战斗的热闹感觉，毕竟PS上除了FTG之外，能双打的游戏太少了。到了今天FPS大行其道网络时代，《烈火战车》显然占不到什么便宜。游戏累计销量勉强突破50万，让人失望，这一品牌的历史很可能就此画上句号。

位于英国的Rare曾是任天堂旗下的爱将，他们打造的《超级大金刚》不论是销量还是口碑都足以与《超级马里奥》相提并论。《马里奥赛车64》推出一年后，Rare打造了《迪迪金刚赛车》，主角迪迪是《超级大金刚》的二号人物，其他车手则是原创角色，其中的班卓熊和坏松鼠在日后拥有了属于自己的ACT杰作，名噪一时，本作就是他们的首次亮相。《马里奥赛车64》只有赛道主体是3D多边形构成的，车手和部分景物依然是一张简单的点阵图，而《迪迪金刚赛车》是一部彻底的3D游戏，画面更加华丽。当然，简化也有简化的好处，《马里奥赛车64》即使四人同屏对战，帧数也能牢牢地稳定在60，《迪迪金刚赛车》的流畅度就略逊一筹。《马里奥赛车》系列的隐藏要素不少，但解锁条件大都比较简单，只要在50cc、100cc、150cc三个模式下分别拿全所有赛道的冠军就可以了。《迪迪金刚赛车》的单人模式则要复杂一些，类似3D平台动作游戏，主角需要通过各种挑战收集关键道具，慢慢开启场景。本作是第一款引入多种类载具

















17.兔八哥的知名度不比马里奥差，但在游戏界的实力如何就是另一回事了
18.《芝麻街赛车》也来凑热闹，应者寥寥
19.曾在国内风靡一时的《烈火战车》
20.《星战赛车》的封面选了凶神恶煞的达斯魔，不怕吓到小孩子么？
21.PS3版《烈火战车》的画面尚可，但玩法没有明显进步
22.《迪迪金刚赛车》首次将领域扩展至海陆空
23.《迪迪金刚赛车》中不同种类的道具用颜色标明，一目了然
24.单人模式的关卡需要玩家自行探索

的卡丁车游戏，玩家可以选择车辆、气垫船和飞机，气垫船的速度最快但转向不便，飞机的灵活性最高但速度欠佳，车辆的各项能力相当均衡，没有短板。玩家在赛道中可以上天入海，自由度很高，《马里奥赛车7》等后辈均对本作有所借鉴。不过，高自由度也要付出相应的代价，如果玩家掉进沟里，除非是即死地形，否则游戏是不会把你捞出来的，你只能自己手动爬出来。本作的道具设定也比较独特，道具并非随机刷出，而是固定的，一种气球对应一种道具，气球的颜色一目了然，按需索取，部分位置的气球是一次性的，不会反复出现，选手之间的道具争夺战更加激烈，经常为了一个强力气球拼得你死我活，两败俱伤。一向注重细节的Rare还为本作添加了一个密码系统，玩家可以输入字符，实现多达24种特殊效果，如无限道具、禁止道具、全部道具均为攻击型等隐藏模式，很多选项都是其它游戏至今都未曾提供的。

索尼的王牌制作组顽皮狗打造的《古惑狼》曾是PS主机的标志性角色，也是他们与“马里奥”系列对抗的主力。“古惑狼”的前三部作品销量超过2000万，顽皮狗已经证明了自己在平台ACT的实力，他们希望打造与任天堂一较高下的卡丁车游戏。1999年的《古惑狼赛车》使用了与《迪迪金刚赛车》类似的全3D画面方案，同样支持4人分屏对战，大受欢迎。本作的贴图解析度较高，没有明显的马赛克现象，这在PS的3D游戏中是相当难得的。游戏的设定颇有新意，金苹果的功能类似于《马里奥赛车》的金币，提升速度上限，但在细节上又有所区别。道具有级别一说，吃满10个金苹果，就能提升道具的威力。本作还是第一部引入甩尾加速的卡丁车游戏，对玩家的操作提出了更高的要求。鲜为人知的是，《古惑狼》并非索尼的自家品牌，它的版权属于环球互动。《古惑狼赛车》发售后不久，环球就收回了系列的版权，向索尼狮子大开口，提出了天价的授权费用。顽皮狗被迫放弃了《古惑狼》系列，在PS2上打造全新品牌《杰克与达斯特》。“杰克”的自由度更高，玩法更丰富，内容更充实，对应的年龄层也更高。初代“杰克”还只是一部纯粹的平台ACT，两年后的“杰克2”赫然变成了一款类似《横行霸道》的沙盘大作，融入了射击、驾驶和劫车元素，允许主角开着浮游快艇在城市中翱翔，“杰克3”则更进一步，可以驾驶野性十足的大脚车，用强大的车载武器轰杀对手，游戏的感觉已经和2011年的《狂怒》很像了。鉴于驾驶元素的重要性越来越大，顽皮狗在制作完3代后推出《杰克X——战斗竞速》也在情理之中。这部游戏算得上是《古惑狼赛车》和《烈火战车》的合体，系统以“杰克3”为基础，保留了3代的三大区域，又新增了一座城市，单人模式依然穿插有完整的剧情和过场动画，相当厚道，多人模式也十分出色，支持本地分屏、网络联机和语音对话，玩家还可以使用比赛中赢得的金钱和部件，对爱车进行改造。玩家戏称“做3部ACT之后出一款赛车”已经成为顽皮狗的开发惯性，不过这个惯性在PS3时代终于被打破了，《神秘海域3》之后的作品是《末日余生》，而非《德雷克赛车》，让卡丁车爱好者略感失望。

游戏界是一个没有想不到只有做不到的领域，顾客就是上帝，需求便是商机。今天的世界是一个多元化、个性化的世界，游戏预设的内容已经无法满足玩家的需求。“马里奥赛车”的角色、车辆和赛道众多，但早晚有玩腻的那一天，很多人也不满足于扮演红帽子大叔，他们希望能够自己定制角色造型，《马里奥赛车Wii》提供了Mii形象作为可选角色，但这毕竟只是一个初级得不能再初级的基本功能，只是一张木讷的脸而已，距离随心所欲的程度还有很大差距。索尼通过《小小大星球》培养自己的Mod社区，尝到了甜头，他们希望打造一款理念类似的卡丁车游戏，这就是2010年发售的《Mod国度赛车》（Mod Nation Racers）。本作的定制性比较高，从车手的脸型、服装，到赛车的发动机、挂饰，再到关卡的一草一木，都可以由玩家自由修改。解锁部件需要









25.《古惑狼赛车》的素质不逊于《马里奥赛车》
26.游戏继承了《古惑狼》一贯的无厘头风格
27.《杰克X——战斗竞速》的比赛相当火爆刺激
28.游戏向《烈火战车》借鉴了不少特色





29.《Mod国度赛车》游戏中，最出色的捏人作品会被官方推送到主页
30.游戏的画面较为简陋，优势在于定制性
31.想捏什么，就捏什么

经验值，除了赢取比赛之外，搭建属于自己的赛道也能赚取经验值，这是一款“造”多于“玩”的游戏，大部分人都把时间花费在了捏人和铺路上，毕竟这两点才是本作的独有特色。只要你有心，捏出个马里奥、蜘蛛侠之类的造型，完全不成问题。游戏的画面较为简陋，不过考虑到高定制性，细节差一点也能理解。

制作组United Front于2012年末又推出了《小小大赛车》，画面小幅强化，但自由度不升反降，玩家显然不买账，游戏的销量大减。另一方面，客观地说，PS3搞Mod，显然不如PC方便、强大，索尼推行的这一系列以Mod为卖点的游戏，不可能具备像“半衰期”或“雷神之锤”那般巨大的影响力，注定只是小众产品。

蓝色闪电的进化

辉煌过，迷茫过，沉寂过，复苏过，正如同多灾多难的世嘉，“索尼克”也是一个多灾多难的品牌。但不论你承认与否，直到今天，在平台ACT领域，这个累计销量超过8000万的系列，依然是唯一一个能够在商业规模和影响力两方面与“马里奥”相提并论的品牌。“快”与“酷”是《索尼克》赖以生存的根本，这只奔跑速度超越音速的蓝色刺猬，给玩家带来的爽快感是很多竞速游戏都无法比拟的。虽然正统“索尼克”以ACT自居，但这一系列的核心思想其实更接近于RAC。游戏操作相当简洁，仅靠“跑”和“跳”这两个基本动作，加上各类机关，就巧妙地实现了丰富有趣的关卡设计。《索尼克》也并非一个闭着眼睛狂奔就能轻松过关的系列，关卡内设有大量捷径，玩家在高速前进的同时必须在瞬间掌握好跳跃的时机，才能大大缩短过关时间。同一个关卡，初心者需要几分钟才能到达终点，而高手往往只要几十秒，这也是世嘉一贯硬派风格的体现。过关画面会对金环数量进行结算，只有无伤破关，才能保证金环数量的最大化，一个真正的《索尼克》高手，会修正自己的每一个动作、每一个细节，力图做到快速、优雅、完美，这种对技术与速度的执着追求，与赛车游戏在本质上并没有区别。

不过，虽然“索尼克”的速度感十足，但将其做成卡丁车游戏，却不见得是一个聪明的选择。蓝色刺猬奔跑的时速就已经超过一千公里，坐车干嘛？然而，眼馋于《马里奥赛车》的成功，世嘉强迫制作组照猫画虎，在8位掌机Game Gear上搞出了一个《索尼克甩尾》。玩家选择的角色不同，攻击方式就不同，赛道上只能捡到加速类道具，但去掉这个设定，游戏就没什么新意可言了，限于机器性能，游戏的画面和系统都比《马里奥赛车》更简陋，自然无法引起什么反响。1997年的《索尼克R》是系列的第一部3D游戏，本作依然以竞速为主题，但大部分角色都是徒步参赛，关卡设计十分出色，通过操作不同的角色，玩家可以享受到上天入地的快感，加速板、弹簧等经典机关在赛道中得以保留，速度感很强。场地还有雨雪和风等天气效果，会影响选手的发挥。游戏于1998年推出了PC版，虽然画面比其他竞速大作简陋许多，但出色的可玩性依然获得了好评。系列的下一部竞速游戏是2006年的《索尼克滑板》，同样发售了PC版。这一代的滑板可不是普通的街头滑板，而是类似电影《回到未来2》的科幻式喷气浮游滑板，选手需要在不断的跳跃和滞空中使用各种花式动作补充喷气槽，极具观赏性。由于本作大受欢迎，世嘉顺势将其系列化，推出了多部续作。

速度是“索尼克”的灵魂，正因如此，当Sumo公布他



32.作为ACT的正统《索尼克》游戏同样还有大量RAC元素
33.2011年的《索尼克——世代》获得广泛好评



们代工的《索尼克与世嘉全明星赛车》时，广大玩家并不看好，习惯了刺激的浮游滑板，再回去开老老实实趴在地面上的车，可不是什么好主意。当然，Sumo这么做也有他们的理由，从游戏的标题就可以看出来，虽然“索尼克”的角色占了半数，但这并非一部只有刺猬家族的游戏，世嘉其他品牌的主角也有客串的资格，不是人人都能靠两条腿突破音速，公平起见，全部坐进赛车倒也说得过去。实际上，本作的代工厂Sumo并非等闲之辈，他们曾为世嘉开发过《OutRun 2》，为Codemasters制作过《F1》，也算是一家颇具资历的赛车专业户了。这段经历就注定，Sumo的《索尼克与世嘉全明星赛车》，不会全盘照搬《马里奥赛车》的老路。

本作的手感非常出色，过弯和加速的操作相当细腻，角色之间的操作区别也很大，驾驶乐趣很足，完全可以与非卡丁车类的RAC相提并论，绝不是单纯靠道具混饭的作品。游戏明显削弱了各类陷阱和道具的作用，被导弹击中的硬直很小，掉进沟里转眼间就会被捞出来，极大地加快了游戏节奏，降低了运气因素，“马里奥赛车”中领跑选手因为吃了一发龟壳或掉进一次山沟而失利的情况极少在本作中出现。游戏的赛道十分刁钻，连续多个90度角转弯的设计比比皆是，屏幕上也不会显示赛道地图，选手只能靠肉眼判断方向，对玩家的过弯和甩尾技术提出了相当高的要求，也削弱了道具的效果，如果你连看都看不到对手，还怎么指望用导弹击中他？游戏明显强化了甩尾加速的重要性，在“马里奥赛车”中，即使你完全不用甩尾，靠道具也能获得不错的名次，这在本作中难以想像。赛道中的加速板和道具箱经常是一左一右，逼迫你二选一，领跑车手根本不用拾取道具箱，只要保持自己的优势，拉开与敌人的距离，一骑绝尘，就能轻松获胜。反过来说，基本功扎实的玩家就算一时落后，也可以凭借过硬的甩尾技术在不使用道具的情况下挽回败局。游戏披着卡丁车的外皮，但骨子里依然带着蓝色刺猬的速度之魂，抄近道的优势显而易见，速度感和冲击力相较正统“索尼克”游戏也毫不逊色。“马里奥赛车”的精华在于道具箱，而《索尼克与世嘉全明星赛车》就算完全关闭道具，也是一款出色的游戏。Sumo在卡丁车乱斗和传统赛车之间取得了一个最佳的平衡点，令人赞叹。

当然，只靠驾驶手感和赛道设计，是无法与“马里奥赛车”相匹敌的，本作最成功之处，就是标题中的“全明星”这3个字。《VR战士》的结城晶和杰克、《莎木》的芭月凉、《喷射小子》的比特、《疯狂出租车》的嘻哈司机乔伊……不论跟赛车搭不搭边，这些角色都被一股脑塞进了游戏里，阵容相当充实。如果你觉得索尼克给世嘉当了二十多年的吉祥物，历史已经足够悠久，那你就错了，你可以在本作中见识到《奇异世界》的Alex Kid和《幻想地带》的Opa-Opa，论资排辈，蓝色刺猬在这两个化石级的前辈面前也只能毕恭毕敬地叫一声爷爷。

难能可贵的是，制作组没有单纯把这些角色扔到一起了事，而是非常恰当地将每一名人物、每一部游戏的特色融入到了这款赛车游戏中。每个角色都有专属的强力道具，这是“马里奥赛车”开创的设定，本作则更进一步，人物发动专用道具时，全场的音乐都会发生改变，索尼克用混沌翡翠变身为超级索尼克，结城晶则使用八极拳功夫为赛车助推，而“马里奥赛车”只是简单地扔出一个龟壳或火球了











34.《索尼克滑板》已经发展成了一个独立的系列
35.《索尼克甩尾》作为系列最早的竞速游戏，并没有获得多少玩家的关注
36.《索尼克R》是系列第一部3D游戏
37.《索尼克与世嘉全明星赛车》的实际素质已经超越了《马里奥赛车》，游戏中的甩尾并非可有可无，这一技巧是制胜的关键，而道具则被明显弱化了
38.《索尼克与世嘉全明星赛车》中不同角色的驾驶手感区别非常明显









39.《索尼克与世嘉全明星赛车》的角色阵容相当豪华，对得起“全明星”这3个字
40.《变形》顺应潮流，也加入了快艇和飞机
41.《变形》与《无敌破坏王》的联动是一个卖点
42.《喷射小子》的场景未来感十足，背景音乐也相当劲爆

事。说到配音，本作的一大特点就在于激情四射的解说，代入感大增，很好地调动了玩家的情绪，也方便选手及时判断情况，这一点也是其他卡丁车游戏所没有的。游戏的赛道和音乐取材自“索尼克”“超级猴球”“喷射小子”“热舞桑巴”“超级蛋宝宝”“死亡之屋”这6个系列，关卡并非全都是卡通风格，“喷射小子”冷金属色调的未来都市科技感十足，“死亡之屋”的闹鬼大宅则古怪阴森。本作的收集要素极其丰富，共有12名隐藏车手、16个隐藏赛道、32首隐藏音乐，制作组没想把玩家一口吃成胖子，这些内容都需要用过关获得的经验值逐一解锁。当然，游戏的奖励绝不吝啬，随便跑一圈就能拿到上千的经验，把整个商店清空也用不了太长时间。

20年前的正统“索尼克”游戏让玩家第一次意识到，跑跑跳跳的平台游戏并非儿童的专利，这一类型同样能成为“酷”与新潮的代名词。20年后，《索尼克与世嘉全明星赛车》再一次将“快”和“酷”发挥得淋漓尽致，出色的速度感和充实的游戏内容让人满意至极。遗憾的是，PC版去掉了多人联机功能，耐玩度相较主机版有所欠缺。Sumo已经于2012年11月在主机平台推出了续作《索尼全明星赛车——变形》，PC版延期到了2013年，制作组承诺，这一次的PC版会保留完整的联机功能。“变形”的最大特色正如标题所言，载具有车辆、快艇和飞机3种形态，自由度更高。除了引进更多的世嘉角色之外，制作组还与迪士尼合作，将《无敌破坏王》的主角拉尔夫收入囊中，吸引了不少人的眼球。可以说，在卡丁车领域，“索尼克”的实际素质已经超越了“马里奥”，它所欠缺的只是人气和销量上的积累，良好的反响坚定了世嘉和Sumo将系列继续做大做强的决心，奔驰在赛道上的蓝色刺猬将继续前进，冲出属于自己的一片天。

火爆之后的歧途

Bizarre对于PC玩家而言，是个陌生的名字，但这家公司在主机界有一定名气，Xbox早年的扛鼎游戏《世界街头赛车》便出自他们之手。2007年，开发完《世界街头赛车4》之后，Activision花一亿美元从微软手中买走了这间工作室。Bizarre于2010年推出的《疾驰残影》（Blur）是他们在Activision旗下制作的第一款，也是唯一一款赛车游戏。单从画面上看，《疾驰残影》跟卡丁车乱斗并不沾边。但只要随便玩上一盘，你就会发现，这款游戏的确属于“马里奥赛车”的同类，制胜的关键依然是合理使用道具。本作的道具箱与《迪迪金刚赛车》类似，种类一目了然，并非随机抽取，车手可以同时携带3种道具，玩家可以自行组合出一套连续技，比如先用飞弹攻击前方的对手，再用加速拉近距离，最后释放近战冲击波将其轰飞，游戏会实时对玩家的表现打出评价，组合越花哨，评分就越高。不论从哪个角度来评判，《疾驰残影》都不能算作烂游戏，它在画面、音效、耐玩度等方面，都有一定水准。本作的失败，源于定位的失败。参赛车辆选自真实的授权厂家，车损也做得有模有样，可一旦上路，驾驶的手感还不如“马里奥赛车”，汽车不像汽车，也不像卡丁车，反而像气垫船，你甚至感觉不到自己的轮胎碰到了地面，车辆好像悬浮在空中一样。武器和道具都是瞬间变出来的，如同魔法。“烈火战车”不讲究真实性，但车辆上挂载的各类武器，玩家都能看得一清二楚，倒是《疾驰残影》这种无中生有的处理方式让人难以理解，也许这是一款奇幻游戏？本作的赛道设计也颇为失败，地形千篇一律，如同白开水一般平淡，不像“马里奥赛车”那样充斥着各类岔路和陷阱。设计这种赛道也许是为了给选手超车提供足够宽敞的空间，但本作的系统显然不够刺激，一切都要靠道具，如果你手中没有冲击波，就算把敌人狠狠地撞到墙上，对方也不会受到任何损伤，远不如《火爆狂飙》那样令人兴奋。“马里奥赛车”虽然欢乐，但这个系列的时间跳

战模式可没有道具箱，你只有手头的3个加速蘑菇，用完为止。《疾驰残影》时间挑战的关键依然是不断取得加速道具，令人费解。本作在三大平台的累计销量只有60万，卖了一个月就卖不动了，比起《世界街头赛车》差了太多。游戏发售半年后，Activision就急不可待地宣布，正在寻找甩卖Bizarre的机会，如果在90天内依然没有发行商肯接手，就解散这家公司。最坏的情况终于发生了，2011年2月，Bizarre正式宣布解散。制作组内部的人也承认，“《疾驰残影》的失败直接导致了公司的关闭，把‘马里奥赛车’和‘世界街头赛车’的风格生搬硬套地捏到一起，是一个糟糕的主意，这样的游戏能卖给谁？最终结果只能是两面不讨好。”

Codemasters，这家被国内玩家昵称为“代码王”的公司，也算得上是赛车游戏领域的一霸，《尘埃》和《F1》等作品都广受欢迎，但昂贵的实名授权是他们的难言之隐。公司一直在给F1车队联盟支付大笔的授权费，却只能一年推出一款相关游戏，在高层看来，这显然是不划算的。《F1赛车明星》这部“写作F1，读作卡丁车”的新作，是一款为榨取F1品牌商业价值而生的游戏（看看那多如牛毛的DLC数量就知道了）。不同于《疾驰残影》那种图像逼真、手感漂浮的别扭态度，《F1赛车明星》的画面风格一目了然地告诉你，这是一款卡通向作品。平心而论，抛开游戏之外的是是非非，本作的素质还算不错，画面漂亮、手感扎实、关卡丰富，系统与其他卡通赛车略有区别，车辆无法甩尾，雨雪等天气会影响轮胎性能，部件损坏需要进维修站更换。但不论如何，一款带有道具的游戏，实在没法让人与F1这种严肃比赛联系到一起。《F1赛车明星》的素质还可以，但它与《疾驰残影》面临着相同的问题：这样的游戏能卖给谁？虽然本作使用了冠名车手、冠名赛道，但F1的狂热观众，肯定是不会感兴趣的，他们有专业的正统作品《F1 2012》。对于卡通赛车爱好者而言，难道舒马赫的号召力能比得上马里奥和索尼克么？Codemasters的美工在卡通形象和现实肖像中竭力地寻求着平衡，既然你使用了冠名权，角色自然要做的像一些，最终成品不可谓不像，但绝对不算好看……这种风格适用于报纸上的讽刺漫画，而非游戏。说到底，制作组想把现实中的车手转化成卡通形象，本来就是一件费力不讨好的活计。《F1赛车明星》与《索尼克全明星赛车——变形》的主机版在同一周发售，下场凄凄惨惨，销量还不到后者的三分之一，恐怕连收回成本都难。卡丁车乱斗游戏要想大卖，必须以一个知名的卡通角色为支撑点，《F1赛车明星》的车手跟这个领域毫无关系，自然遭遇溃败。

不论是马里奥、索尼克还是古惑狼，能够在卡丁车乱斗领域吃得开的品牌，都是动作游戏的明星，这并非巧合。卡丁车乱斗注重战斗多过竞速，丰富的道具和机关是成功的必备要素，从本质上来说，这一类型是RAC向ACT取经的产物，只有像马里奥和索尼克这样的ACT巨星，才能在正统作品中积累足够的动作养分，反哺周边的赛车游戏。Bizarre和Codemasters对RAC很了解，但他们并没有多少制作ACT的经验，失败也就在情理之中了。卡丁车乱斗不同于普通的RAC，无需循规蹈矩，创意决定一切，趣味才是真理，只有抛弃掉传统赛车游戏的条条框框，这些欢乐的卡丁车才能跑得更快，跑得更远。





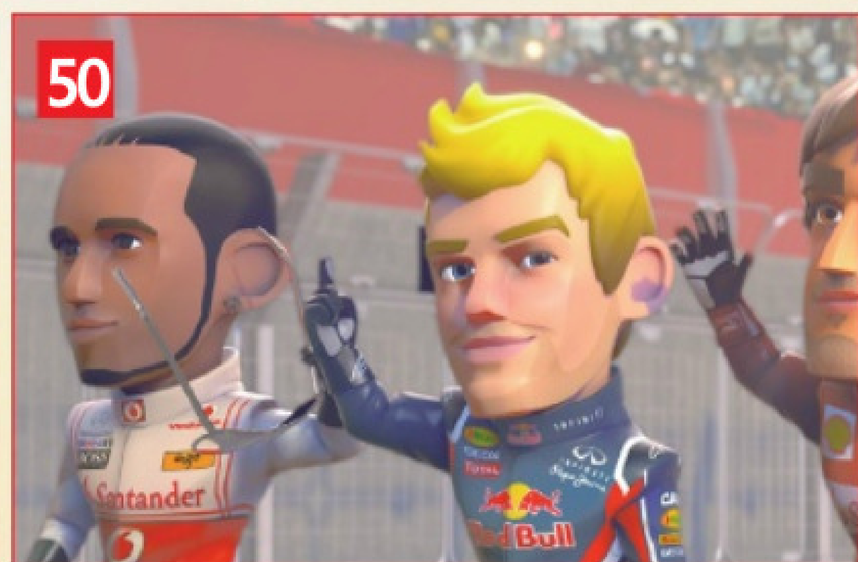












43.《疾驰残影》的车辆取自现实，玩法却相当虚幻
44.灵活调整3个道具的顺序是取胜的关键
45.道具攻击效果类似RPG中的魔法
46.在《疾驰残影》游戏中，撞车是无法损伤对手的，必须使用攻击道具
47.《疾驰残影》中火爆的场面随处可见
48.写作F1，读作卡丁车——《F1赛车明星》
49.《F1赛车明星》的4人分屏对战自然是少不了的
50.《F1赛车明星》：角色不可谓不像，但用在这么一款游戏中真的合适么？

配餐的艺术

非竞速游戏载具元素漫谈

本节撰稿　S.I.R

当我在玩《极限竞速》时，有一个邪恶的念头一直挥之不去，那就是我永远在盼望着下一个弯道会出现撞车大戏，并随之产生一连串的蝴蝶效应，让赛道一片混乱。我讨厌《GT赛车5》也正是基于同一个原因——它居然没有碰撞效果而只有时间惩罚。尽管一场连环撞车事故会破坏比赛的公平，但若取走它，似乎连玩这款游戏本身的动力也失去了。

既然大家都如此热烈盼望着赛车场上出事，何不在其它类型里过把破坏瘾？在俗称的“枪车球”里，车并非只是独立的类型，正如《明日帝国》里邦德胯下的那头性感宝马能够发射导弹和铁蒺藜，它不仅代表着速度与激情，或许也意味着一些更危险的东西。于是“载具”便诞生了，其中有些游戏体现了车最基本的代步功能，让玩家多看看这个世界；也有些游戏直接将载具化身为杀人利器，如移动弹药库一般蛮横，吐出愤怒的烈火，将面前的障碍化为焦土，让人大呼一声“奥桑”（Awesome）。载具在本世代被大量填充到各种射击游戏和动作游戏里，就如同大片里必有的追车桥段，成为了游戏体验所不可分割的调味料。至于它究竟是引出了游戏本身的鲜味，还是喧宾夺主，错把味精当主食，在看完本文后，还得让大家自己评判。

载具起源

载具（Vehicle）看起来是一个很潮的名字，其实它诞生的古早程度远远超过想象。或许有些玩家会想到FC游戏《Gun-Dec》里，第一关上来就是一场纵版追车戏，主角的座驾还可以发射弹药攻击敌车。而游戏的主要部分却是一款类似《忍者龙剑传》的横版动作游戏。不过现在看来，这款经典游戏也不过是把纵版射击的关卡塞入到了游戏里，两个部分完全没有交集。

判定一个道具是否为载具主要取决于以下几个因素：它是否提供了不同的移动速度，主角是否有“搭乘”过程和下车动作，并且在转入载具模式时，各项属性是否都会发生变化。综合上述几点，我所能考证到的最古老的游戏是1982年由Taito出品的街机版《前线》（Front Line）。如果你是一个上世纪80年代生人，肯定在红白机上玩过它的这款移植作品。这款游戏的画面是纵版的，玩家控制一名赶赴战场的士兵，有点像后来SNK出品的《怒》，小兵在画面里可以自由行动，能够射击和扔手雷。不过这款游戏最大的魅力无疑在于载具。当玩家发现画面中蓝色的战车或坦克时便可以搭乘。载具免疫枪械伤害，甚至可以碾压敌方士兵，但会被敌方的坦克打爆。《前线》第一次让玩家感受到了载具的鲜明特色——无与伦比的火力。由于士兵状态极为脆弱，玩家登上坦克就仿佛出了一口恶气，正是这种前后力量的反差，让载具成为了一种戏剧性的道具。

那个年代，许多载具的概念隐藏在人们意想不到的地方。《冒险岛》里的滑板就是一种典型的载具，它会改变整个游戏的操作手感；而《超级马里奥世界》里引入的小恐龙耀西是一种坐骑，但同时也可以说是一种载具。其中最有趣的莫过于《超惑星战记》里的战车。当主角使用战斗万能车“Metal Attacker”来行动时，它是一种武器，同时也是一种交通工具，帮助他通过游戏中复杂的地域，甚至随着游戏的进行还能获得飞行能力。颇有种近年来“开放世界”的味道。

早年的家用机碍于机能，无法表现出十分丰富的体验，而街机则无所顾忌，这些动辄使用16位CPU的性能怪物显然不会被区区载具难倒。比如SNK经典的《合金弹头》便是载具大户，它的坦克不仅可以射击、开炮，甚至还可以Q劲十足地跳跃，其动作之细腻让人不禁“萌”上坦克，《合金弹头》初代的副标题“载具001”一语道出了这款游戏的重点所在。而到了二代，这干2D狂人变本加厉，又增加了飞机、战斗机甲等，每一种载具均有其独特的细节和受创动作。到了三代则更如一场载具秀一般，每关都提供一种以上的新载具，整个游戏里都没有出现重复，其中甚至还有一种将巨型火神炮装在大象身上的战象载具，令人不得不为SNK天马行空的想象力所叹服。

作为当时SNK死对头的CAPCOM同样十分热爱载具，几乎每一款90年代初的CAPCOM街机清版游戏都要加入此类玩意调剂气氛。比如《圆桌武士》与《吞食天地2》里的马，《名将》里的机器人等均是载具的代表。CAPCOM的这份热爱甚至让他们专门做了一款只有载具的清版游戏《机甲勇士》。其它厂商通常将载具设计成高于人的存在，坐上了那



1.FC经典横版动作游戏《Gun-Dec》的第一关却是一个俯视的射击关卡
2.最早出现载具的游戏应当是Taito的《前线》街机，诞生于1982年









3.背着马里奥满世界跑的小恐龙耀西的人气都快赶上苦X男二号路易吉了
4.SNK的《合金弹头》以载具的数量著称，其第三作每关都会出现数种载具，甚至在整个游戏里也没有一种重复
5.《超惑星战记》中的小坦克上可飞天下可入地
6.《机甲勇士》是最早的以机械载具为主角的游戏之一

些大家伙就意味着玩家可以开虐了。CAPCOM却认为载具也只是一种攻击手段，应当有利有弊，常出现乘上载具反而变得难打的情况，甚至出现《名将》玩家对载具熟视无睹的情况，似乎有些偏离了爽快的初衷。

这些2D游戏很好地诠释了载具所应该带给我们的东西：它必须是一些不同的体验，能让人感到兴奋，能发起绝地反击。载具代表了我们的一种愿望：关卡从来都在难为玩家，谁都渴望能得到比敌人更强大的力量，哪怕只是过一下抄家的干瘾。而当游戏进入3D时代，载具的意义变得更生动形象，不仅从功能上，而且在操作上也完全与角色区分了开来，不仅更注重驾驶感，而且其意义已远远地超过了“强大武器”的范畴。

现代游戏中的驾驶元素

一、自由驾驶

很奇怪，汽车在游戏中发挥它的本职功能，比起干一些它所不擅长的事情，比如杀人和撞墙来得更晚。在《横行霸道》（以下简称GTA）诞生之前，我们很难找出一款将汽车当作代步工具的游戏。因为要实现它，困难并非出在车身上，而在于我们需要打造一个足够大的世界来承载这一功能。以往的确有一些RPG在后期会提供给玩家一种交通工具，用来方便地往返于自己去过的各个城镇与迷宫。《最终幻想》里的飞空艇、《勇者斗恶龙》里的马车，甚至是《口袋妖怪》里的自行车均在此列。虽然这些游戏在后期都可以在地图上任意行动，但这些载具存在的意义也止于比步行更快的移动速度而已。

GTA提供了现代沙盘的基本概念，即任务本身在大地图上开始，在大地图上进行。为了在这座犯罪都市里讨生活，只靠一双腿显然效率太低，而且GTA初代时任务有时间限制，时间一到便只能到任务点重玩，路边倒霉鬼的车自然就成了玩家的首要打劫目标。GTA的驾驶感觉已完全不同于日式RPG中的代步工具（只凭上下左右随意乱窜），它采取的是与《生化危机》相同的“坦克式操作”，即用一个键控制油门，一个键控制刹车，左右用于转向。虽是俯瞰视角游戏，但已有驾驶感觉的雏形。不过，当年的GTA毕竟是一款小成本作品，虽大卖百万份之多，却始终脱不了“小游戏”的恶名。这也难怪，它的图像完全就像是初中生的水准，甚至还不如16位主机，一般玩家听到它的大名，也多半是因为GTA三番五次被各种卫道士点名批评，反而知名度水涨船高的缘故。若要将真正的驾驶感觉引入游戏，游戏的场景也必须酝酿一场变革，将原本2D才能做的沙盘变成全3D的环境，将原本线性的关卡铺成网状。于是当GTA3横空出世时，便将驾驶本身完整地带入到游戏中。

GTA3的种种伟绩自然不必我多说，但其主创豪斯兄弟显然并非一拍脑瓜就想出这样一套完整的交通体系，早在它诞生前的上世纪90年代末，《疯狂出租车》和《车手》这两款赛车游戏便已有着了日后沙盘游戏的雏形。

提到DC和沙盘游戏，许多人会首先想到《莎木》，但其实与《莎木》同时期诞生的《疯狂出租车》对现代游戏中车的定义有着更深的影响。

SEGA在上世纪90年代末时推出了一系列“市民公仆”题材街机，一改往日酷酷的法拉利行头，将目光投向普罗大众。有救火的《消防车》、急送病人的《救护车》、载客上班的《东京巴士》、运送货物的《18轮大卡》等等。而在这其中，仅有《疯狂出租车》被移植到家用机后依然大红大紫，为刚发售的DC立斩百万销量。归根结底，其它几款游戏虽然无懈可击，但毕竟是线性结构的关卡，而《疯狂出租车》的舞台则是整座城市，游戏不仅考验着玩家作为出租车司机的想象力与技巧，更要在一开始便制定接客策略，以免造成青黄不接而损失时间。在有限的时间里，玩家可以到达地图中的任意地方，随意选择自己的客源目标，同时相同的目的地也有许多不同的解法，比如从地面走如果要拐一个大弯的话，看看是否可以从一处跳台跃向车库，并从建筑内

部突破，取得捷径。另一方面，相比起系列其它作品的严肃感，《疯狂出租车》又好在足够“疯狂”，逆向行驶那是小菜一碟，磕磕碰碰是家常便饭，在城市里表演飞车绝技？那是基本功。虽然并没有人能够证明这款游戏对GTA3产生的影响，但后者同样在城市里摆上了许多可供玩家一炫车技的地型，并可抢夺出租车来完成接客任务，就由不得人们会想到这款《疯狂出租车》了。

另一款游戏《车手》（Driver）则又是另一番路数。这款由Reflections开发的赛车游戏将追车作为其重点，虽然并非严肃赛车，但驾驶技巧丰富细腻，甚至超过了当时大部分主流赛车游戏。主角驾驶的各式美利坚风格肌肉车能够轻松做出360度旋转和瞬间调头等花式动作，搞得地面烟尘滚滚。但显然这并非《车手》最大的亮点，作为一款1999年的PS平台游戏，它居然实现了沙盘式的开放场景，其任务是我们在GTA中最熟悉的追车戏码，并且为了配合经常碰撞的游戏内容，制作组还实现了一定程度的车损效果。游戏没有后来的《疯狂出租车》中那么多好玩的特技，但却提供了追逐的乐趣，通过对地图的掌握，玩家能够通过改变路线来甩开警车，还需要注意前方有无警车围堵。“车手”系列一度有机会与GTA分庭抗礼，无奈制作组始终不愿跳出驾车玩法的小圈子，直到番然醒悟时，“车手”的品牌业已风光不再，不免让人感慨。

虽然GTA3可谓博众家之长，但它之所以能够超越其它游戏，依靠的不仅是车或更大的场景，而是城市的存在感，当玩家有事可做时，才会有兴致驾车前往一些非任务的区域。到了GTA4这一作，自由城已被打造得空前丰富，主角Niko可以约老友出去喝酒，也能陪女朋友看场喜剧，而连接着这些活动的正是汽车。在这些看似调剂的内容里，游戏构建出了一个真实的世界，正是由于玩家有这么多“小事可做”，交通工具的意义才能直观地体现出来。

相比起车来，更早取代人类行走的马则更晚入驻游戏领域的。最早能够让人纵马驰骋于疆土的游戏是《塞尔达传说——时之笛》，它在被《超级马里奥银河2》短暂打败了数周后，又重回游戏历史平均分最高的宝座。在《时之笛》里，马并非是游戏的必需道具，但是宫本茂却认为应当让玩家能够有意感受骑马的乐趣，于是《时之笛》原本紧紧挨在一起的场景被分开，连接它们的是一马平川的海拉尔平原，当玩家需要从一处去向另一个地点时，就可以扬鞭而行了。

与开车不同的是，骑马的乐趣恰恰不是从障碍中获得，而是越畅通无阻越爽快，所以海拉尔平原上几乎没有任何障碍物，只有少量的敌人供主角的爱马撒蹄踢死。在这之后，几乎所有带骑马元素的游戏，都尽量留给玩家奔驰的空间，如SCEJ的《旺达与巨像》和Rockstar的《荒野大镖客》莫不如此。《荒野大镖客》中的设计更可贵——它的马已不再只是《时之笛》中那种纯粹为骑而骑的生物，更是玩家在任务和旅行中无法脱离的存在，同时兼具了《时之笛》的荒野奔驰的快感与GTA中车辆的实用性，无愧是近年来载具存在感最强的作品。

二、杀戮机器

虽然我们是如此热爱沙盘游戏中的载具，但无法否认的是，我们同样也爱以往2D游戏中载具的那种原始魅力，能够一下子获得强大的力量，将敌人撕成碎片的痛快。许多FPS中都有这些大杀器来挽回局面，最早让主角能够坐上载具的FPS是《影子武士》，这款以典型西方人眼中的东方为背景的游戏非常疯狂，不仅有各路火炮，还有许多冷兵器可供使用来狂杀那些梳着朋克头的怪物，这款游戏的某些关卡可以驾驶坦克。同样诞生于1997年的N64平台的《黄金眼》也是有力角逐者，邦德同样可以在某些关卡坐上坦克在街道激战，这个段子被十几年后的Wii版《黄金眼》再次翻炒。不过，这些部分不够自由，虽然它们很酷，但是操作并不完整，同时你在对战时也没法使用这些强大的武器。《光环》是一款将载具战斗发扬光大的游戏，当玩家从秋风之墩号迫降至一个神秘的环带上时，他们发现游戏的地图大得不可









7.GTA3真正将载具作为一种连接游戏内容的交通工具存在，玩家大部分时间都在车上度过
8.在GTA4中玩家甚至可以靠开出租为生
9.热卖游戏《疯狂出租车》有一个真正开放的世界，并且可以玩出很多花式技巧
10.《车手》可以视作GTA3里警匪追逐任务的灵感来源，这款游戏也有很酷的驾车手感
11.《塞尔达传说——时之笛》或许谈不上是一款沙盘游戏，但它有一个供玩家骑马的大平原，那是宫本茂有意为之的

思议。而很快USNC便给你送来了游戏中第一台载具：犹猪号。所以它首先有些像上文所说的交通工具，但很快玩家遭遇到了一队正在攻城的精英后，犹猪便开始展现出它的无比魅力。你会发现这个貌不惊人的吉普拥有一挺超大口径的机枪，并且还能够做出回旋、飞跃等以往赛车游戏中都十分少见的动作，这台车可以最多坐上3个人，并且每个人都可以选择自己喜欢的位置（虽然不会有人爱坐副驾驶）。犹猪号将载具的存在价值丰富起来，在如此细腻的设定之下，犹猪可能出现在关卡里的任意地方，而不再有以往FPS特定的“载具关”。

除了犹猪之外，游戏中还出现了火力惊人，载员更多的坦克天蝎号以及星盟的悬浮式摩托幽灵号与单兵飞行器妖姬号。它们每种都有不同的功用，天蝎号在大战场出现，虽然皮糙肉厚，其主炮威力强大，但发射频率堪忧，容易被围殴至死；幽灵号灵活机动，虽然不如犹猪那挺机枪输出高，同时装甲较脆，但好在单人即可掌控，在一对一甚至一对二的缠斗中占尽优势；至于妖姬号则飞在空中，不易被打中，但攻击时需要对地面俯冲，很难把握，并且在攻击时十分容易被火箭拆掉。4种载具各有千秋，绝无重复之嫌，并且在对战中大放异彩。使用这些载具在获得强大威力的同时又冒着一定风险，维持着微妙的平衡性。往后的几作里，又加入了电浆手枪蓄满力令载具停止、近身可以抢夺敌方载具的技巧，这些技巧非但没有削弱载具，反而令对战时的载具争夺战更加如火如荼。

相比起《战地3》里，玩家坐上载具便可称王称霸的爽快，“光环”系列无疑让载具承载了更加丰富的内涵。

除了这些明显需要“驾驶”的载具之外，另一大类载具——机器人，无疑更令人高潮。作为载具的机器人一般不会如变形金刚一样拥有高度的智能，而更多只是能够提供类人动作的杀戮机器，于是这些金属巨人的手感就成了至关重要的一点，稍微“有点品”的游戏都知道要做出所谓“重量感”。原本2D游戏里的人型载具并没有这么多劳什子，甚至像微软的《机甲先锋》这样专门的机器人动作游戏也未必能见到什么重量感（不过《合金弹头》里的各种机甲真算得上是异数，个个都拥有不同的细腻的重量感），不过本世代游戏开始极力向“真实系”靠拢，所以笨重而操作困难的机器人开始在动作和射击游戏里大行其道。君不见在《战争机器3》里也要弄出个肉搏能力生猛的装甲，而《光环4》也赶潮流地加入了身上挂满重型武器、行动巨慢的螳螂号。然而这些显然均不如《失落的星球——极点危机》中的人型兵器VS来得有范。《失落的星球》作为当时CAPCOM新引擎的首秀，在图像表现上十分抢眼。虽然这款第三人称射击游戏的关卡设计存在诸多问题，操作也较为生硬，但其中各种VS载具却手感十分过硬，不仅可以进行滑行躲避、空中漂浮等缠斗动作，并且肩部武器可以自行装配。《失落的星球》中Boss战的设计也令机甲的乐趣得到了最大程度上的发挥，尤其是两台VS对决的战斗，互相滑行躲避时，让玩家感到了十足的“醍醐味”。

三、轨道射击与“非载具”

有谁统计过“使命召唤”里出现了多少种载具？这部冷战大片级游戏可说极尽闹腾之能事。玩家在游戏里不仅上得了飞机，下得了深海，甚至还能把玩一番传说中的黑鸟。并且在驾驶它们的时候画面充斥了各种大片元素，子弹、炸弹在身边呼啸而过。唯有一点遗憾，我们就像是身处游戏之外的第三者一样，不能去试图影响它，改变它。如果你的载具被炸弹弄得个底朝天，多半是剧情设计的后果。这种公式化、轨道化的体验充斥着现代游戏，而这些“载具”也已成为了流程中固定的一部分。更有些类似以前的游戏，将一段与游戏主体无关的内容塞进去以调整节奏，虽然爽快是爽快，过瘾是过瘾，但把握不到火候，又会出现如《黑色行动》与《荣誉勋章——铁血悍将》这样让人厌烦的状况。











12.《影子武士》这款超级血腥的公爵式FPS有着当时很棒的载具关，在它里面有推土机和坦克两种载具
13.《光环》真正将自由驾驶的战斗用载具发扬光大，它的每一种人类和星盟的载具均有十分独特的手感
14.“光环”系列的犹猪，它已经成为FPS中最为经典的一种载具
15.形形色色的VS机甲是“失落的星球”系列的一大看点
16.驾乘VS机甲大战杀父Boss绿眼怪的这段剧情大气磅礴





17.《黑色行动》看似有许多载具可供把玩，但最后都成了花架子
18.《黑色行动Ⅱ》中甚至可以操作四足机甲CLAW
19.有些游戏的载具关用力过猛，《荣誉勋章——铁血悍将》便在此之列，它的赛车关与游戏本身十分不协调
20.拥有完整驾驶体验的《半衰期2》有许多限制驾驶空间的桥段供玩家痛快地行驶





说到这种风格的始作俑者，又非提到小岛秀夫不可了。1998年发售的《潜龙谍影》在最后关头便狠狠上演了一把追车大戏。这款游戏的最终Boss给人的感觉是似乎永远也死不了，我们先后打下他乘坐的直升机、打残Metal Gear，最后在一片火海中肉搏，然而驾车逃亡时，阴魂不散的Boss液体蛇依然大笑着从后面追了上来，似乎能从他的嘴里听到“这还不是我的最终形态”的台词。这场在军用吉普上的枪战在两辆车齐头并进时展开，可谓游戏的最高潮，虽然玩家不能控制吉普，只能对敌人扫射（这个点子被很多游戏所借鉴，有些加入了驾车部分的操作），然而这种有限驾驶与脚本体验相结合的追车段落在本世代层出不穷，仅仅是“使命召唤”这一个系列就玩了不下数次，再爽也会让人感到空虚，而《黑色行动》竟还将其简化成“照着提示踩油门”。无怪乎这些打着冷战牌的花花肠子被人狂喷不止。

在遭到了无数唾沫星子的攻击之后，负责《黑色行动》开发的T组在其续作《黑色行动Ⅱ》里，将所有花架子加入了更多操作元素，无论是飞车还是战斗机，玩家都能够进行实际的操作，甚至还允许控制四足行走的机器人。虽然游戏依然没有任何自由度，但允许一定程度的操作后就产生了挑战，让玩家不至于太身处戏外，进而感到依然有自己在掌控的部分。还有一些游戏的载具虽然能够自由驾驶，但在特定的关卡里也不妨来上一段让人过瘾的桥段。《半衰期2》里的摩托艇便是一例，虽然这台快艇可以转向、调头，自由行驶，可无奈游戏只提供了一条笔挺的单线航程，目的就是为了让玩家能尽情地享受速度的快感。当然，在有限的空间里，玩家也能在某些路段选择自己喜欢的通过路线，躲避危险。在上文提到的《光环》里，最后阶段当你驾着犹猪号大逃亡时，星盟在其间不断攻击玩家，逼迫我们在一条笔直的路线上向前推进，也是同一路数。

《黑色行动》无疑是“装样子”游戏的反面教材，竟然还有些游戏在此基础上用力更猛，令人发指。如去年EA的超大作《荣誉勋章——铁血悍将》便是个血淋淋的例子，如果游戏业也有金酸梅奖，那么这款游戏绝对是有力竞争者。其射击关卡本身有多烂不必在这里细说，要说的是，这款游戏的驾驶关卡绝对是名副其实的“赛车”。当你进入那些追车关时仿佛就像从游戏中闪退，然后进入了《极品飞车》。这个关卡有完整的竞速游戏体验，不仅操作、内容，甚至画面都与游戏的射击部分有所出入，完全游离于游戏之外，更不用提这些“赛车”关为了配合游戏内容，居然奇想天外地加入了或许是有史以来的第一个赛车潜入关，可真够折腾。

《杀戮地带3》里的机甲关也让人感到十分蛋疼，虽然你能控制机器人的移动，但却没法回避敌方的攻击，让整个关卡变得像一个光枪游戏。同时这些机甲又令人匪夷所思地会魔术般地自动恢复损伤，把这整关变得拖沓无比。这些游戏均是画虎不成反类犬的典型，不仅没有起到调剂的作用，反而让玩家玩到这里时不由得想要快进。

究竟怎样的载具算是“恰到好处”？

其实这本没有定论，在游戏里设置何种类型的载具体验，没有正确答案可循。唯有一点是可以确定的，那就是玩家要的并非一个无限复杂的载具模拟游戏或是赛车游戏，他们要的只是画龙点睛的效果。若要形容这种感受，只消让他们看到载具的时候，嘴里念叨的不是“别再来了！”而是“Rock'n Roll！”，载具的作用才算是切实达到了。

《黄易群侠传2》面向的玩家群体到底是哪一类，在进入游戏前，这个问题一直在困扰着我。面向曾经的玄幻/武侠书迷？时过境迁，似乎太晚了。现在的读者是看起点文学长大的，对他们而言，当红小说改编的网游显然有更大的吸引力，“黄易”这两个字，恐怕很难让他们产生多少共鸣。

网游评测：黄易群侠传2

游戏名称：黄易群侠传2	官方网站：http://hy.kunlun.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：网龙公司	运营公司：昆仑万维
总体印象	
优点： ● 画面艺术效果出色	缺点： ● 内容无新意 ● 手感一般
推荐度（满分10）：★★★★★★☆6.5（一般）	



一进入游戏，我立刻恍然大悟，原来《黄易群侠传2》面向的是穿越爱好者。游戏里的时空极其错乱，各种黄易小说里的角色轮番上阵。角色创建界面的主色调是湛蓝，各种超现实装饰元素营造出一种瑰丽的科幻风格，但人物的装扮又以古装为主。科幻与古典元素经常会交叉出现在场景里，给人的感觉十分诡异。但其实仔细想想也并不奇怪，黄易的作品向来天马行空，未来科幻与古代武侠题材都有所涉猎，早年的《寻秦记》也算国内穿越小说的鼻祖了。游戏刻意将场景打造成这副模样，看似违和，从某种意义上说，也算是“忠于原著”了。

既然游戏的标题是“黄易群侠传”，那么黄易小说的各种著名角色自然不能缺席。游戏在初期就祭起项少龙、寇仲、徐子陵等经典形象。但遗憾的是，玩家与他们的互动相当有限，而台词也非常乏味。制作方似乎认定玩家不会去关心任务具体内容，因此我们只能看到一些干巴巴的对白，纯粹为了任务而任务，无法突出这些经典角色自身的特点。而且可以很明显看出，制作方试图在新手流程阶段给玩家比较震撼的感受，因此我们诞生在一个如同火焰山般的场景里，天空火红，寸草不生，看上去很有气势。但这种新鲜感很快会被乏味的流程消磨殆尽，因为这段流程没有任何起伏，也无法让人领略原著精髓，可谓画虎不成反类犬。如果实在没这方面的驾驭能力，不如像主流国产游戏那样，直接把玩家扔给一堆NPC，来回跑几圈，好歹能熟悉一下游戏系统吧……

尽管大家都知道，此《忍龙》非彼“忍龙”。但取这么个名字，游戏类型还恰好是横版动作，制作方想借“忍者龙剑传”系列之名为自己贴金的意图就昭然若揭了。不过这里我们暂且不纠结这个名字，看游戏素质说话吧。

网游评测：忍龙

游戏名称：忍龙	官方网站：http://rl.kedou.com/
游戏类型：ACT	当前状况：公测
开发公司：顺网科技	运营公司：顺网科技
总体印象	
优点： ● 容易上手	缺点： ● 缺乏特色 ● 完成度低
推荐度（满分10）：★★★★★5（一般）	



按照官方的说法，本作是“首款横版格斗微端网游”，至于究竟是不是首款，国内网游多如牛毛，我们也无法确定。只是还没登录游戏，就看到官方公告那里大咧咧地搁了好几个QQ交流群，顿时给人一种“俺们是民间开发团队”的奇怪感觉。

《忍龙》的游戏模式没什么好说的，就是最典型的DNF类游戏翻版。接任务，刷副本，再没什么其它内容了。在最关键的动作系统方面，我们也没有发现任何值得深入研究的设定。游戏是微端的，画面水准也很微端，刚好比页游高一点。一结束新手指引，游戏就忙不迭地弹出了促销页面，里面赫然就是一套装备。这年头大家都比较含蓄，直接卖装备的现象已经很少了，取而代之的是各种强化道具，本作倒是很直爽啊……而且纵观整个游戏界里，商城的图标也是最大的，难免给人一种“捞一把就走”的感觉。

本作的游戏方式虽为2D横版，但在这年头，精致而流畅的2D画面成本不菲，反而3D建模因为技术成熟，成本要低不少，被不少低成本游戏采用，《忍龙》也是如此。但悲剧的是，本作的3D技术明显不大过关，场景有不少莫名其妙的气墙，碰撞算法也很奇怪。总之，游戏里处处显示出一种完成度很低的面貌，而且开测当天就出现不少问题，导致开服时间延后数个小时。之后玩家还遇到不少白屏、黑屏、卡顿、回档等问题。虽然时隔半个多月，到截稿前游戏运行状态已经好了不少，但离“舒心地玩”还有较大距离。

值得一提的是，本作借鉴了不少日本动漫和游戏元素，有些场景还有明显的和风元素，在这个紧要关头，不由得让人为它的命运捏了一把汗……

畅游这两年对3D回合制的MMORPG十分执着，不仅此前有用“虚幻3”引擎开发的《桃园》，最近的《720》也属于同类题材。3D回合制MMORPG并不容易成功，之前网易手握两大“西游”，依然在3D回合制上走得磕磕绊绊。如今这个名称略显怪异的《720》，能带动这个类型的辉煌么？

网游评测：720

游戏名称：720	官方网站：http://720.changyou.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：内测
开发公司：搜狐畅游	运营公司：搜狐畅游

总体印象

优点：	缺点：
● 画面漂亮 ● 角色养成部分较有深度	● 完成度不足

推荐度（满分10）：★★★★★★★☆7.5（推荐）



与《桃园》不同的是，《720》采用了卡通渲染技术，对应对画面风格需求不同的玩家。游戏画面很有层次感，纵深也不错，蜿蜒盘踞的山道和古色古香的城镇在卡通渲染和古典风格的交融下，呈现出一种独特的美感。

在游戏架构上，《720》没有一味“创新”，而是显得较为传统，主要延续了2D回合制MMORPG的玩法，有着传统的“组队烧香”和“抓鬼”等活动。游戏操作简便，一鼠走天下，自动寻路，同样支持寻路上马，不过这些自动化操作是比较适度的，游戏弱化了自动挂机，因此玩家的参与感会高一些。

《720》在测试之前，官方宣传的一大卖点就是“双人设系统”，又称“前身今世体系”。按照官方的说法，玩家在首次进入游戏创建“今生角色”时，便有机会选择“前世元神”。这相当于你在游戏中的第二个身份和职业，如同让两个灵魂共驻在一个人体内，能让你体验到前世和今生跨越时间和空间的不同生活。当然，说是这么说的，元神说白了，就是传统的变身系统。每个玩家可以携带多个元神，因此可以暂时变为自己的“前世”，获得元神的属性和技能。元神在一定程度上丰富了游戏的角色养成系统。玩家在日常活动、完成任务、打通副本、野外刷怪所获得的经验都可以用作元神的成长。由于元神升级所需的经验远小于同等级玩家升级所需的经验，经验共享的设定，可以让玩家在不投入太大成本的基础上，体验到更多不同的角色内容。

《侠客无双》是本期评测的4款游戏里，唯一还算是在用心做内容的游戏。虽然这款游戏由于成本和技术限制，硬伤在所难免，但目前打着武侠旗号的网游数不胜数，本作是近期唯一能让人感受到武侠气息的游戏，从中我们也能看出开发组是有一些想法在里头的，希望在未来的版本里，他们能将这些想法更好地付诸实施。

网游评测：侠客无双

游戏名称：侠客无双	官方网站：http://www.xiakeol.com/
游戏类型：MMORPG	当前状况：公测
开发公司：云蟾游戏	运营公司：云蟾游戏

总体印象

优点：	缺点：
● 武侠气氛到位 ● 剧情推进紧凑	● 技术水准有限

推荐度（满分10）：★★★★★★★7（推荐）



一进入游戏，玩家就能感受到《侠客无双》有别于同类游戏的地方。游戏使用“原画切换+文字铺陈”的方式来叙述剧情——对，剧情，在《侠客无双》里，剧情是一个很重要的元素。游戏的故事发生在明朝，建文帝失踪后，政局莫测，一系列包含党争、厂卫、江湖、谋逆的武侠故事接连展开。难能可贵的是，游戏在故事脉络上下足了功夫，玩家从新手教学，到当前版本的最高级，剧情仍能保持紧凑的节奏，背景和任务结合紧密，故事性很强，代入感相当不错。

早在新手教学阶段，游戏就为玩家提供了一个单独的剧情关卡，但和本期《黄易群侠传2》那种平铺直叙的任务模式完全不要同，这段流程简直就像一个武侠RPG。剧情曲折，玩法多样，任务都不带重样，是一个标准的线性流程，还带有很浓厚的武侠气息。玩家跟着NPC杀出一条血路，用轻功漫步在竹海上空，看着NPC以大侠的风范，在电光火石之间秒掉几个小喽啰，那种武侠范儿还是相当到位的。游戏穿插了不少剧情，还有与冒险游戏类似的场景机关，给人的游戏体验还是比较丰富的。

但比较遗憾的是，由于技术和成本的限制，《侠客无双》还是略显粗糙了点。游戏默认1024×768的分辨率，也不会随着玩家的电脑配置自行调整，给人一种较低端的印象。角色动作重复性太高，比如跑步动作，明显能看出是由一两个动作合成的，动作很不自然。好在游戏的打击感还算不错，出招迅速，毫不拖泥带水，特效也恰到好处，配合适当的屏幕震动，能较好地体现出游戏标题里的“无双”给人的爽快感。



漫威英雄传

Marvel最近很忙，旗下数个经典漫画英雄在赚够钱之后，陆续进入“重启”，开始第二轮抢钱计划。面向美国青少年的Q版网游《漫威超级英雄小队Online》（Marvel Super Hero Squad Online）也于前不久正式上线，不久后，我们又将迎来漫画英雄的正统作品——《漫威英雄传》（Marvel Heroes）。

■ 晶合实验室 Oracle

提起网游授权，Marvel真是一把辛酸泪。眼见自己老对头旗下的《DC漫画英雄Online》已经风风火火地运营了两年，而自己的网游口号喊了七八年，直到最近才步入正轨，期间历经多少曲折，说出来就是一出有关版权、利益、平台的大戏。

前生与今世

Marvel与网游的关系，最早可以追溯到9年前。2004年4月，由Cryptic Studios开发，NCsoft负责发行和运营的《英雄城市》正式上线。没过多久，一纸诉状摆到Cryptic和NCsoft面前。原因是《英雄城市》的角色自订系统可以让玩家创造出与Marvel旗下英雄相似的角色。其实事实远非“相似”这么简单，《英雄城市》的特色就在于“漫画英雄”，角色自订系统的默认配置里，就有与各路漫画英雄极为相似的形象。由于未经Marvel授权，官方在游戏里内置了一套屏蔽词列表，玩家无法将自己的角色命名为Hulk（绿巨人）或Spider-Man（蜘蛛侠）这种特定名字。正是这一狡猾的设置，让Marvel无法顺利以侵权的名义告倒对方。尽管Marvel举出了绿巨人和金刚狼的例子，但NCsoft的发言人表示，Marvel控告该作侵权是没有任何意义的。因为多数游戏中都有角色自订系统，尤其是在网络游戏中，玩家自定义角色的系统几乎成了标准设定。如果Marvel胜诉，“多数游戏公司可能都会受到牵连，对游戏业是非常严重的损失”。

诉讼僵持了一段时间，最终以庭外和解而告终。双方谈判的结果是，Cryptic得为Marvel制作一款真正的漫画英雄网游，名为《漫画英雄世界》（Marvel Universe Online），这算是Marvel的第一个网游计划。游戏原定由微软游戏工作室发行，并得到了微软的大力支持。2006年7月，微软与Marvel Entertainment联合宣布，《漫画英雄世界》将成为全球首款支持Xbox 360与Windows Vista互联的MMORPG。当然，我们都知道，微软在那个年代放了好多类似的卫星，绝大多数无疾而终，最终能实现跨平台互联的寥寥无几，此为后话。《漫画英雄世界》当时的开发规模很大，官方还计划让漫画与网游同步联动，比如漫画里出现一个大事件，网游就会同步更新。不料经过高歌猛进的2007年，微软的Vista败得灰头土脸，GFWL推广受阻，所谓的“跨平台互联”基本成了泡影。于是微软不干了，Marvel嫌费钱。到了2008年，这两家公司达成共识，宣布终止游戏开发。

孤身一人的Cryptic，抱着半成品的《漫画英雄世界》，重操旧业。将之前的资源汇集起来，改头换面，打造了一款全新的游戏。这就是主打“漫画英雄”特色的《冠军在线》（Champions Online）。里面的角色形象同样没有经过

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/Doris

Marvel授权，但因为之前与Marvel的合作关系，Marvel不起诉，也就相安无事到现在。

现在终于轮到我们本文的主角——《漫威英雄传》登场了。《漫画英雄世界》搁浅后，又过了一年，Marvel和Gazillion Entertainment签订了10年的合作协议，继续之前的漫画网游计划，这才促成了《漫威英雄传》的诞生。让Marvel欣慰的是，到了2012年11月30日，《英雄城市》终于停运。这块市场空出了一个不大不小的空缺，正等着《漫威英雄传》来填补。

漫“菠萝”

经历了一系列风波，Marvel对网游的已经理智了很多。与伤筋动骨的《漫画英雄世界》不同，《漫威英雄传》采用了非常稳健的游戏方式——Diablo Like式ARPG，游戏方式和基本界面都与《暗黑破坏神Ⅲ》差不多。这不由得让人想起2006年的多平台游戏《漫画英雄——终极联盟》，同样是俯视视角，同样可以多人合作冒险，只不过前者是网游，后者是单机，前者偏RPG，后者偏动作。

在一段游戏演示中，我们大致可以看出游戏的玩法。简单来说，就是“大菠萝”的美漫版。演示者所选角色为风暴女，如果不知道她的漫画身份的话，光看游戏流程，你大概会把她当成一个元素法师。“召唤闪电”是风暴女的主要单体攻击技能，“召唤狂风”是主要AOE的技能，但引入了“风”的物理效果，比如能将目标吹飞，还能打断Boss的引导技能。但与常规的Diablo Like游戏不同的是，风暴女可以用龙卷风将场景内的物体（比如油桶）举起来，抛向对手，引发爆炸。如果类似的互动可以推广到所有漫画角色身上，并根据不同的能力发生相应的变化（比如蜘蛛侠用蛛丝和场景发生互动），那么这款游戏的玩法是非常值得人们期待的。看到忠于原作又不失华丽的技能，应该是漫画爱好者玩这款游戏的最大动力。

作为Marvel授权的漫画游戏，世界观与剧情必然是另一大看点。游戏的首席作家是著名的漫画家Brian Michael Bendis，曾创作过多本Marvel漫画。他表示，《漫威英雄传》包含了一个非常巨大的故事，写作团队会用大量的漫画片段来描述故事，这会给玩家带来“真正的惊奇漫画体验”。人物配音将由动画或或电影版的配音演员来担任，而漫画中那些标志性的地点也会出现任务中。

按照官方的说法，玩家在本作可以体验到数百个漫画英雄。然而至本文截稿，Marvel依然遮遮掩掩，只放出了金刚狼、风暴女、凤凰女、美国队长等经典角色。《漫威英雄传》属于免费网游，当然我们知道，如果真的不想掏一分钱，在游戏里肯定会受到一些限制。游戏原定今年春季正式上线，目前已经公布了预售包。购买了预售包的玩家不仅会得到各种形式的实物赠品，还能获得价值不菲的额外游戏内容，诸如游戏货币、额外经验、增加寻魔几率这些就不细说了，199.99美元版的预售包更是包含全部英雄和人物服装，对Fans来说是个不小的诱惑。

（上左图）金刚狼善于近战，在艾德曼合金骨骼的支持下，可以无畏地面对各种远程杂兵
（上右图）夸张的技能特效带来了很强烈的全彩美漫风格，“虚幻3”引擎在本作的表现非常棒
（下左图）美国队长持盾在前，钢铁侠后方提供援助
（下右图）作为Diablo Like游戏，自然少不了强大的范围清场技能











热血江湖2

年初韩国网游市场是比较活跃的，不仅有《上古世纪》这样的大作，《Cabal 2》（《惊天动地》的正统续作）和《热血江湖2》也相继撞车。说起来，这两者的前作也算是国内网游市场的见证者了，国服当年也混得风生水起，续作却均面临无人代理的尴尬局面，不免让人感叹。

■晶合实验室 Oracle

2005年的《热血江湖》在国内网游市场上具有比较特殊的历史地位。属于最早推广“永久免费”模式并成功盈利的那批网游。而当时无论是“免费”还是“3D”，在国内都处在摸索之中。厂商对前者的盈利能力还抱有怀疑态度，玩家对后者带来的全新玩法也在适应之中，此前《无尽的任务》《魔剑》等3D大作在国内均遭遇到了水土不服的问题。《热血江湖》当年之所以能迅速流行开来，免费的噱头固然必不可少，简单的玩法和较低的画面水准也功不可没——你没看错，就是这么回事。从2005年到2006年这一年多的时间，《魔兽世界》的主要流行区域还集中在相对发达的城市，像我家乡那样的城乡结合部，既没有能跑得动《魔兽世界》的网吧，玩家面对庞大的游戏系统也无从下手，更别说还有人完全接受不了那“丑陋”的西方人设。《热血江湖》甫一推出，几乎立刻普及到县城的全部网吧。对当地的玩家而言，《热血江湖》的3D画面比他们还在玩的2D网游甚至《传奇》私服华丽得多，但又没华丽到网吧低配置机器跑不起来的地步。尽管游戏里植被稀少，场景空旷，看上去十分单调，但因为大家普遍没见过更好的，完全能满足于这样的画面水准。《热血江湖》在“免费”的概念上主动出击，从一开始就扛起“永久免费”大旗，与同期先收费，后因市场反响不佳被迫免费的游戏（比如《希望Online》）比起来，占了不少先手。加之5头身Q版人设讨巧，游戏系统简单，除了刷怪就是PK，几乎没有像样的任务，泡菜味十足，但当时群众就喜欢这个味。以马后炮的角度来看，《热血江湖》当年的成功并不难理解，所谓时势造英雄，说的大概就是这么回事。

随着以《征途》为代表的新一代免费网游大规模上线，曾经算业内成功范例的《热血江湖》逐渐被内容更丰富，更善于挖掘人性弱点的国产网游所掩埋，逐渐淡出人们的视线。上文已经说过，《热血江湖》是一个时代的产物，其自身的内容并没有多大价值。这一点，就连开发商Mgame自己也很清楚。时隔9年的《热血江湖2》，除了背景上有所关联（都来源于同名漫画，且2代的故事发生在1代的30年后），其它方面几乎就是一款彻头彻尾的新作，也正因为如此，《热血江湖2》才有了跟同期游戏叫板的资本。

引入流行设定

当前MMORPG最热门的概念是什么？如果你看过前几期杂志，脑海中浮现出的第一个词当然是“无锁定”。《热血江湖》当年也算是“武侠网游”，只是受当年的技术限制，无法表现出多少动作要素。2代就不一样了，无锁定战斗系

统肯定是要加入的。当然即便是在现在，无锁定战斗依然有一定的门槛。此前在游戏的首测中，由于操作和视角的问题，战斗并不顺畅。之后Mgame一直在优化战斗系统，历经数个版本，无锁定战斗已经足够成熟，并且在这个基础上，Mgame还为《热血江湖2》引入了一些更进阶的战斗模式。

官方前不久曾放出过两段竞技场PvP视频。从视频里可以看到，《热血江湖》采用了和格斗游戏类似的对抗模式。双方的血条都会显示在屏幕上方，中间是剩余时间——这正是标准得不能再标准的格斗游戏界面（MMORPG常规的血条和技能同样会出现在画面下方）。到了具体的对抗里，也比较符合格斗游戏的“攻-防-闪避”的理念。由于战斗是非锁定的，所有远程技能都有自己的飞行轨道。开阔的竞技场里，玩家能借助加速奔跑、闪避、跳跃等操作避过对方攻击。如果你不喜欢单打独斗，也可以参加3 vs 3的组队PK。在真实的技能轨道和距离判定下，整个PK过程是非常动态化的，包括远程职业在内的每一个玩家都需要不断跑位，你来我往，加上华丽的技能效果，场面比常规MMORPG的站桩式输出要激烈不少。

除了非锁定之外，作为武侠网游，《热血江湖2》也引入了流行的轻功概念。只不过这个轻功看上去怎么这么眼熟？疾走时视角拉远变成广角，跳跃时下落速度减缓，保持长时间滞空——这不就是《剑灵》里轻功的翻版吗？幸好《热血江湖2》也不算是直接照搬，玩家在空中还有一些花哨的动作，比如快速突进什么的，看上去更流畅一些。另一个比较显著的不同是，玩家可以在战斗中使用轻功，一些技能也可以在空中释放，轻功与战斗系统的契合更紧密一些。

除此以外，《热血江湖2》还引入了近年来比较流行的AOS（Aeon of Strife）模式，这种模式有些类似于《英雄联盟》，玩家需要一定的战术配合，保留我军实力，突破防线，进入敌方阵营并破坏建筑物。在《热血江湖2》里，玩家要和小队一起，利用轻功和疾行快速到达目的地，破坏对方阵营的建筑物。场景里还有中立Boss等待玩家去击杀。无论哪一方获胜，双方均可以得到一些代币，用以兑换AOS相关道具和装备。

国服“优化”

《热血江湖2》有着非常明显的东方韵味，不仅场景建筑是典型的东方古典风格，有时候远眺还能看到袅袅炊烟，几只大雁悠然飞过。游戏的载入界面更是直接放上一张古画，尽显古色古香。可惜的是，《热血江湖》直到现在都没有确定国服代理商，而韩服已经于今年1月10日开始了公测。但作为1代的重要市场，国服没有可能被遗忘。在临近公测之时，官方在首尔召开了一次座谈会。会上公布了《热血江湖2》公测后的一些打算和未来海外运营的计划。其中特别提到，为了方便中国玩家，将在中国版本中添加自动打怪和自动寻路等功能。看来官方为了避免外挂，都不惜自己制作一个内挂，面对这种不遗余力的“关怀”，实在是让我等国内玩家满脸都是泪。P











（上左图）浮空攻击是战斗的重要环节
（上中图）夸张华丽的技能特效从1代延续到了2代
（上右图）游戏的世界地图是古画样式，看上去很有感觉
（下左图）这个角色……看上去满满的国产网游风啊
（下右图）坐骑风格很奇怪，像是龙、麒麟、马的结合体，看来韩国游戏人在“武侠”上融入了不少他们自己的奇怪想法



艺术与票房

游戏和电影都属于大众娱乐，大家好，才是真的好，这话不仅仅是一个广告语，同样可以应用在文化领域。“泰囧”凭借着最直白的笑料，成为2012年末的喜剧之王，无数网游、页游凭借通过满足最基本的虚荣心，赚得盆满钵盈，都是一样的道理。

■北京 楚云帆

2012年贺岁电影档中钱途最好的一部非《人再囧途之泰囧》莫属，这部徐峥执导的电影成本不高，却获得了高达12亿人民币的票房，成为2012年内地票房最高的电影，着实让一些专业影评人大跌眼镜。“泰囧”的节奏控制能力一流，但剧情与其中的搞笑成分都略显生硬，能在几乎没有喜剧片的贺岁档期中脱颖而出，成为年度票房冠军，总结起来最重要的一个原因就是全片营造的轻松愉快的观影体验。在经历了一年的辛苦劳顿后，大部分人想要的只是一份轻松，一些深沉压抑的电影相比来讲自然就不那么受欢迎了。

近日，综合评论网站Metacritic让一批媒体影评人选出他们心目中的年度十佳电影，同时美国权威票房数据网站Mojo Boxoffice公布了2012年全球票房榜。对照这两个榜单，我们能有一个非常有趣的发现：这两个榜单没有任何重合之处，专业人士心目中的年度十佳都是叫好不叫座的电影，而大众喜欢的几乎全是知名电影的续作与爆米花电影。这不禁让人发出一声“阳春白雪，和者盖寡”的感叹。

专业评价与市场表现完全不成正比，这是一个不正常的现象吗？似乎不是。专业人士对电影作品的评价角度是完全不同于普通大众的，他们看重的是表现手法、创新元素、艺术性和文化内涵等方面，而普通观众不会关注这些，他们最关注的是故事是否吸引人或有趣，能否被自己理解。如果把这两个不同关注目标分别画两个圈，那么它们之间大部分的面积都是不相交的。

游戏与电影

这个现象不惟电影圈独有，在图书市场、游戏市场都有不同程度的表现。以游戏市场为例，“使命召唤”系列近几年每年一部续作，动不动就出现大量恶评，然而这个系列每推出一部续作，销量就屡破新高，也有这方面的原因在内。2012年最受争议的游戏当属Capcom的《生化危机6》，发布之后在业内和玩家中受到的褒贬不一，但现在也卖出了近400万套。反观Capcom历年来在艺术上获得最高评价的《大神》，销量却十分惨淡，Wii版的销量只有35万。

在国内的网络游戏市场上，这是一个更为普遍的现象。虽然也有如《魔兽世界》《剑侠情缘网络版叁》这样品质与在线人数都不错的游戏。但更多的，则是一些高品质的游戏叫好不叫座，和一些劣质网游大行其道的情况。比如来自冰岛的著名太空题材网络游戏《EVE Online》，在业内与玩家群中的口碑极高，在线情况却十分堪忧，虽然最近两年通过运营方的努力获得了一定的提升，与其高品质相比仍有很大

的落差。反而是近些年一些在游戏内容上乏善可陈的网游，在对一些成功游戏进行模仿或抄袭的基础上，通过运营和市场推广手段获得了很高的在线人数，与内地网游行业的一些专业媒体与分析师们的预测相去甚远。

目标与捷径

专业评价与市场表现完全不成正比，这并不是一个少见的现象。归根结底，游戏、电影、图书这些文化产业都属于面向大众的消费产业，对面向用户的需求有充分了解，尽可能满足这些需求，才是推动更多大众加入消费的有效途径。以电影为例，你为什么会去电影院看电影？也许有些人是去看历史文化内涵并能够进行一番沉思，但多数观众都想要收获一份休闲时光——拍观众想看的这类电影，比如以前的冯氏喜剧、“泰囧”以及《暮光之城》等爆米花电影都是取得高票房的捷径。在最开始，你想要一部什么样的一部电影或游戏，才是最主要的目标。

在多数情况下，你只能选择一种目标：自己对作品的理想追求或市场上的成功作品的模版，一开始想要名利双收的，结果一般就是竹篮打水一场空。在游戏开发史上，一味追求自己理想而不顾市场进行游戏开发，最终失败的游戏开发者也并不是个例。比如id Software的著名游戏工程师约翰·罗梅洛在与卡马克分道扬镳后个人开发的《大刀》，便是游戏史上著名的失败范例；日本著名游戏制作人坂口博信为了自己的理想投入4年时间，耗资超过1.5亿美元制作的动画电影《最终幻想——灵魂深处》让Square几乎破产；玩家所熟悉的原暴雪副总裁比尔·罗伯开发的《地狱之门——伦敦》也成了一个笑柄，等等。

对国内的游戏市场环境而言，多数游戏开发商都是怀着一个赚快钱的心态来做游戏的，开发者纵有千种理想，多数也都被金钱压弯了腰，所以多数游戏都是以迎合和满足玩家需求为目标的，而网游的成功除产品本身外还有多重因素，游戏上线之后品质与市场表现形成鲜明落差的现象并不鲜见。比如最近手机游戏圈引发热议的《大掌门》，美术粗制滥造、主要玩法为卡牌收集，产品整体上并没有太多可取之处，但是因为题材是国内不同层次玩家都熟悉的武林侠客卡牌收集，因此在市场上大获成功。当然，这种捷径也不是所有人都可以走的，也需要足够的市场嗅觉、了解市场上的用户需求以及一定的游戏开发经验。即便是《大掌门》，这款游戏的节奏控制与战斗系统，也比一般单纯的卡牌抄袭游戏要好，市场上任何一款成功的游戏都有一定的可取之处，了解用户需求和优化产品体验对游戏开发者来讲都是很重要的方面。

最理想的状态是怎样的呢？那就是在知道游戏是给玩家做的的前提下来实现自己的理想。游戏是艺术品，但要想要把自己的艺术追求和做游戏的快乐传递给更多人，就需要不以造物主自居，真正地了解玩家的需求，做出让他们感到快乐的游戏。如果有更多人能够感受到这份快乐，那么市场上的成功也是水到渠成的事情了。P

（左图）《大掌门》：有时候群众喜闻乐见的题材就是成功的关键
（上图）2012年Metacritic专业影评人的“年度十佳”和大众喜闻乐见的影片相去甚远
（下中图）“剑叁”算少有的既叫好又叫座的国产网游，只是“剑叁”之后，很少有厂商会这么尝试了
（下右图）《神秘世界》的开发商不清楚大众真正喜欢的是什么，导致游戏过于曲高和寡

排行	2012年专业影评人年度十佳	2012年全球电影票房排行
1	《猎杀本·拉登》	《复仇者联盟》
2	《大师》	《蝙蝠侠——黑暗骑士崛起》
3	《月升王国》	《007——大破天幕杀机》
4	《林肯》	《冰川时代4》
5	《爱》	《暮光之城——破晓（下）》
6	《逃离德黑兰》	《超凡蜘蛛侠》
7	《神圣车行》	《马达加斯加3》
8	《南国野兽》	《饥饿游戏》
9	《乌云背后的幸福线》	《霍比特人》
10	《被解放的姜戈》	《黑衣人3》









从玩家到解说

每个电子竞技项目，除了激动人心的对抗和巨星选手的故事之外，最重要的元素之一，便是精彩的现场解说。一个好的解说可以用通俗幽默的语言让内行和外行都体会到电竞的乐趣，让观众和选手一起沉浸到激烈的比赛中，正如笨哥每天在做的一样。

■ 本刊记者 Digmouse

电子竞技发展了十几年，选手换了一茬又一茬——这是最容易引起我们关注的，毕竟掌声与荣耀最终都属于这些知名选手。但这个行业的另一个重要组成部分——解说，也在不断进行着人员更迭。有人离去，有新血注入，有人逐渐成长起来，独当一面。如今的电竞行业不比往年，项目丰富了不少，解说团队也相应庞大起来。“星际2”上市以来，这款全新的RTS游戏吸引了无数的新玩家，也从中走出了一批新的优秀解说，我们今天采访的主角，便是其中之一。

Digmouse： *笨哥你好！和《大众软件》的读者们打个招呼，做下自我介绍吧！*

笨哥： 各位《大众软件》的读者朋友你们好，我是何凌寒，ID笨哥，是一名“星际”热血青年！刚刚大学毕业的我目前在MarsTV从事《星际争霸Ⅱ》解说员的工作。

Digmouse： *最早接触《星际争霸》和电子竞技是在什么时候？这款游戏的哪一点吸引了当时的你？*

笨哥： 好像是在2000年的时候，我偷偷跑到网吧，才第一次见到《星际争霸》。当时觉得3个不同星球的种族互相战斗，远比其它飞机坦克的即时战略游戏有意思得多，而且游戏能用局域网和朋友对战，让我脱离了和电脑对战的苦闷。至于电子竞技的话，是2002年CCTV5的《电子竞技世界》给了我初步的认识。那时我才知道《星际争霸》的玩家对战如同体育竞技一般精彩，电子竞技可以称得上是一个高智慧、强对抗的体育运动。

Digmouse： *最初开始做《星际争霸》解说是什么时候？是抱着什么样的动机来做这件事情的？*

笨哥： 第一次做解说是在2010年7月，当时是看到PLU在招募星际解说。然后以SPL为主做了一些解说的练习，找朋友来旁听。当时想如果能去PLU就有机会和大师一起探讨“星际”，还能提前试玩“星际2”，应该算动机不纯吧，哈哈。

Digmouse： *当时有没有想过把这件事情做成自己的职业呢？*

笨哥： 确实没有想过。我接触电子竞技的时候，梦想着自己能打职业，做职业选手，我一直在朝这方面努力，但毕竟天分偏少，大学的时候，梦就已经摔碎了。而电子竞技作为一个不被传统观点看好的项目，需要一批人去用行动来让更多的人了解它，感受它的魅力。

Digmouse： *据我所知你是北京本地人，似乎北京人去南方发展并不是很常见的事情，是什么原因促使你做出了这个决定呢？*

笨哥： 我大学毕业后找到的工作只有1000多的工资，

工作时间有十几个小时。与其这样，还不如做自己喜欢的事情。到南方是想锻炼一下，毕竟大城市的孩子缺乏脱离父母的生存能力，顺便看看外面的世界，换一个环境重新做人！

Digmouse： *从你开始接触电竞，到正式成为电竞解说，家里是如何看待你的爱好和工作的？特别是当你要去上海工作的时候。*

笨哥： 从小家里人都不赞成我打游戏，我的学习成绩也不理想。上了大学后，家长就放开了很多，支持我去打一些线下比赛，支持我通过解说锻炼语言能力。来上海工作也还算支持，年轻人需要多闯荡，毕竟待遇方面要比之前在北京的工作好很多。

Digmouse： *你进入这个行业后，发现这个行业和你之前想象有什么出入吗？*

笨哥： 出入肯定是有的，之前认为解说员只需要在直播的时候出场做好解说工作就可以了。但是后来一些节目策划、论坛互动等等的事情都要解说员直接参与。如何做好视频和其它赛事转播，如何培养人气，都需要自己努力，精力上消耗比较大。

Digmouse： *以你的角度来看，从你入行到现在，电竞这个行业，特别是《星际争霸Ⅱ》这个圈子，发生了什么变化？*

笨哥： 最大的变化是s.163.com的老编辑名雪离职。我和他合作两年时间，亲眼目睹他把s.163.com做到中国最大的“星际”资讯网站，名扬国外。他的离开对国内“星际”的震荡幅度很大，有一种天要塌下来的感觉。

Digmouse： *在解说这个圈子里，你最佩服和景仰的是谁？国内和国外的都算的话。*

笨哥： 国内的话最佩服Tedycc吧，他是一个把“星际”作为战争严肃对待的解说员，他能让观众感觉到战争氛围。国外方面，Day9让我很佩服，毕竟是登陆了福布斯排行榜的实力派。Day9为玩家制作“星际”节目十分有趣，节目里有很多兴趣点来吸引玩家，这也是值得我去学习的。

Digmouse： *做了这么久的《星际争霸Ⅱ》解说，有没有什么最值得自己骄傲的成就或者时刻？*

笨哥： 以前作为业余解说，能参与到国际赛事IEM6广州站的“星际2”项目解说就十分荣幸了。第一次见到了很多国外的明星选手，亲眼目睹偶像IdrA夺冠，激动的喊破喉咙，这是让我铭记于心的人生经历。做了职业解说之后，担任WEM2012解说是一个很大的挑战。在现场能和MVP、Marineking这样顶尖的选手自豪地介绍我是中国MarsTV解说员，我感到十分自豪！

Digmouse： *你在解说视频的评论里看到哪种评论最高兴？看到哪种又是最沮丧的呢？*

笨哥： 参与评论的玩家都让我挺高兴的，算是一种参与吧。偶尔能遇到一些比较欢乐的比赛，我会收到一些玩家恶搞的评论。当然也会看到一些恶意评论，我也不会沮丧，对于喷子来讲，我的心态很好，如果不让喷子说话，那么他们该祸害社会了。P

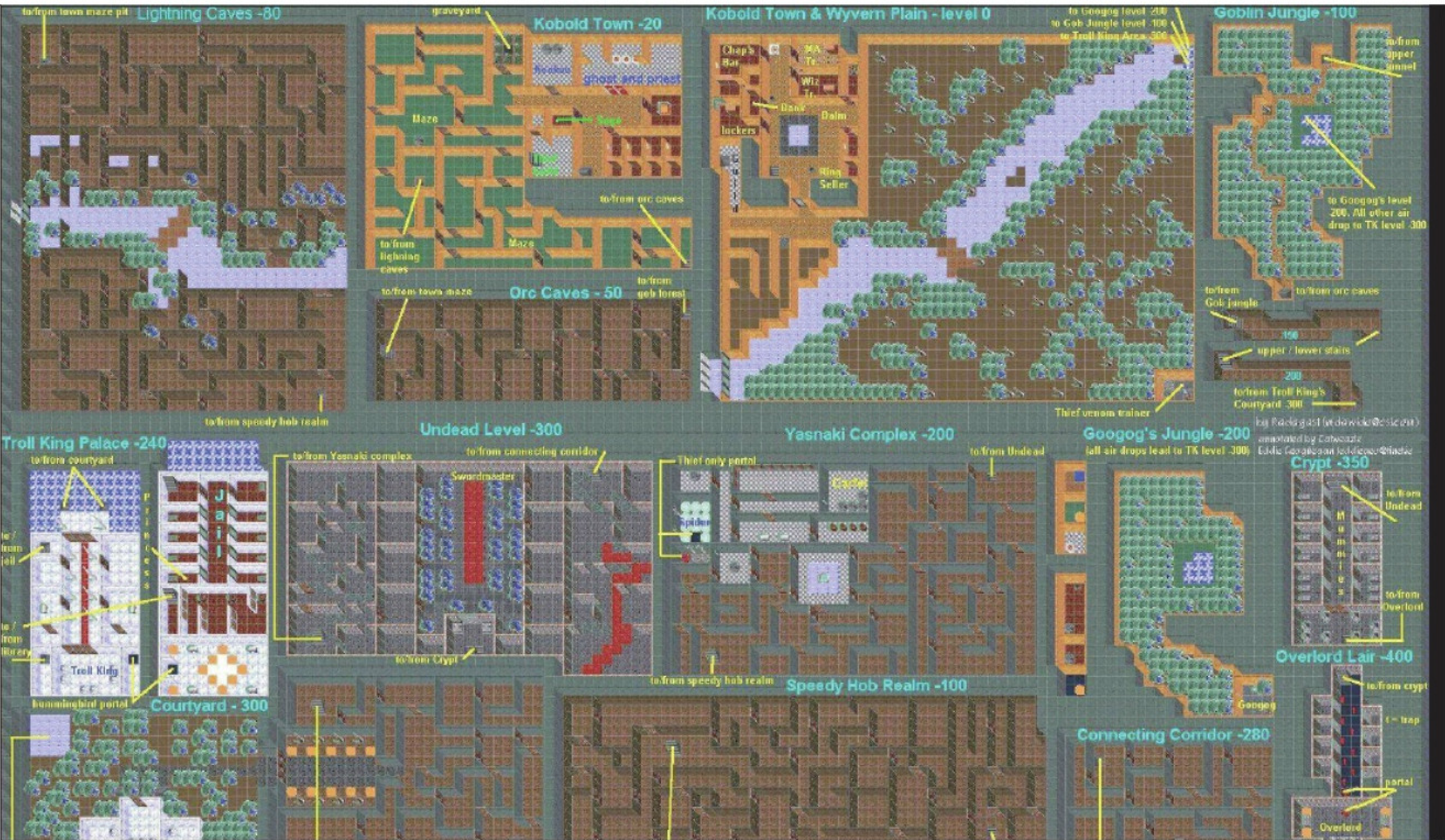
（上左图） 在BWC开幕式现场，笨哥与法虫Step-hano击掌加油
（上右图） 笨哥会及时将他最新的解说视频上传到自己的空间，不知不觉两年多下来，已经有60页视频了
（下左图） 笨哥在IEM6广州站现场和LoveJY解说
（下右图） WEM颁奖典礼后，笨哥与冠军Leenock和亚军JYP的合影











欧美网游开发秘辛（二）

在《凯斯迈之岛》取得成功后，图形化网络游戏大潮前，凯斯迈公司以此为基础制作了一款名为《凯斯迈传说》的网络游戏，于上世纪90年代中期展开运营，上图即为《凯斯迈传说》巨大世界的一部分地图。EA收购凯斯迈公司后，在2001年5月关闭了这款游戏，凯斯迈的传说也就此结束。

■北京 楚云帆

在上一章，我们讲述了罗伊·特鲁布肖（Roy Trubshaw）和理查德·巴图（Richard Bartle）是怎样在大学里创造出世界上第一款网游MUD1的。首款网游的诞生目的很单纯，就是为了让各地的玩家一起在地城里探险。但无论出于怎样的兴趣，网络游戏不可避免会走上商业化的道路，带来首款商业化网游。

网游商业化的尝试

■游戏：凯斯迈之岛 ■开发：Kesmai ■发行：CompuServe
■时间：1985

就在埃塞克斯大学的两名大学生紧锣密鼓地开发MUD1之时，位于大洋彼岸的美国弗吉尼亚大学的两名大学生也在做着自己的游戏，他们名字叫做约翰·R·泰勒（John R. Taylor III）和凯尔顿·弗林（Kelton Flinn）。泰勒与特鲁布肖一样是计算机科学专业的学生，而弗林则正在攻读应用数学专业的博士学位。

和当时美国大学校园中的多数学生一样，这二人最大的乐趣是使用校园里的公共计算机玩游戏，不同的是泰勒与弗林也开发游戏，到1979年他们已经有了两款游戏的开发经验：空战游戏《Air》和支持联机的空间殖民策略游戏《S》，当然都是电脑上的文字游戏。在完成这两款游戏之后，二人开始计划做一款地城冒险游戏。1979年初，弗林规划了这款游戏的地城作战方案，而当1980年电子游戏发展史上占据重要地位的《Rogue》——一款ASCII字符界面的地城探险游戏发行后，泰勒与弗林才真正找到了自己要做的游戏方向。

在这里也不得不先提一下《Rogue》这款游戏，这款曾在2009年被《PC World》杂志评为“史上最伟大的十大游戏”之一的作品，是最早使用ASCII字符界面的游戏，它对游戏行业的影响不仅于此：《Rogue》复杂的游戏系统与指令设定、更大的自由度以及随机地城——《暗黑破坏神》的随机地城正是借鉴了这一系统——都给游戏行业带来了深远的影响，人们将这类游戏统称为Roguelike游戏。

泰勒与弗林要做的正是Rogue那种ASCII字符界面的地城冒险游戏。从1980年夏天开始，泰勒与弗林开始利用空闲的时间进行游戏的开发。在游戏开发之前，特鲁布肖的MUD还没有进入二人的视野，MUD还没有真正流行开来，他们对于联网的野心并不像特鲁布肖那样大，开始的计划只支持6人组队作战。游戏名为《凯斯迈地城》（Dungeons of

Kesmai），Kesmai这个名字并没有特殊的意义，只是由二人开发的随机命名程序生成的一个名字。与市面上流行的以解谜为主的冒险游戏不同的是，《凯斯迈地城》强调的是更多的动作交互、战斗以及更大的地城地图。

《凯斯迈地城》最早是用Basic语言在HP-2000系统上进行开发的，但是技术的限制让其很难获得更多的受众，于是二人在UCSD系统上使用Z-80汇编语言进行重新开发。而当大学校园里开始全面配备新的VAX计算机系统之后，为了让自己的游戏能够获得更多的受众支持，二人再次对游戏进行移植，并重新命名为《凯斯迈之岛》（Island of Kesmai）。相比《斯凯迈地城》，《斯凯迈之岛》增加了很多新的内容与功能，也有了一个更大的野心：游戏将支持大型多人在线。

对于这个改变，泰勒后来回忆道：“我们对游戏和计算机的兴趣同样热烈，并且我们对在线游戏的兴趣比其他人更高。当你与电脑对弈时，你总能猜到AI下一步的行为，但是如果对手是人，对方的行为从来都不是完全可预测的。”

这就是在线游戏的魅力。

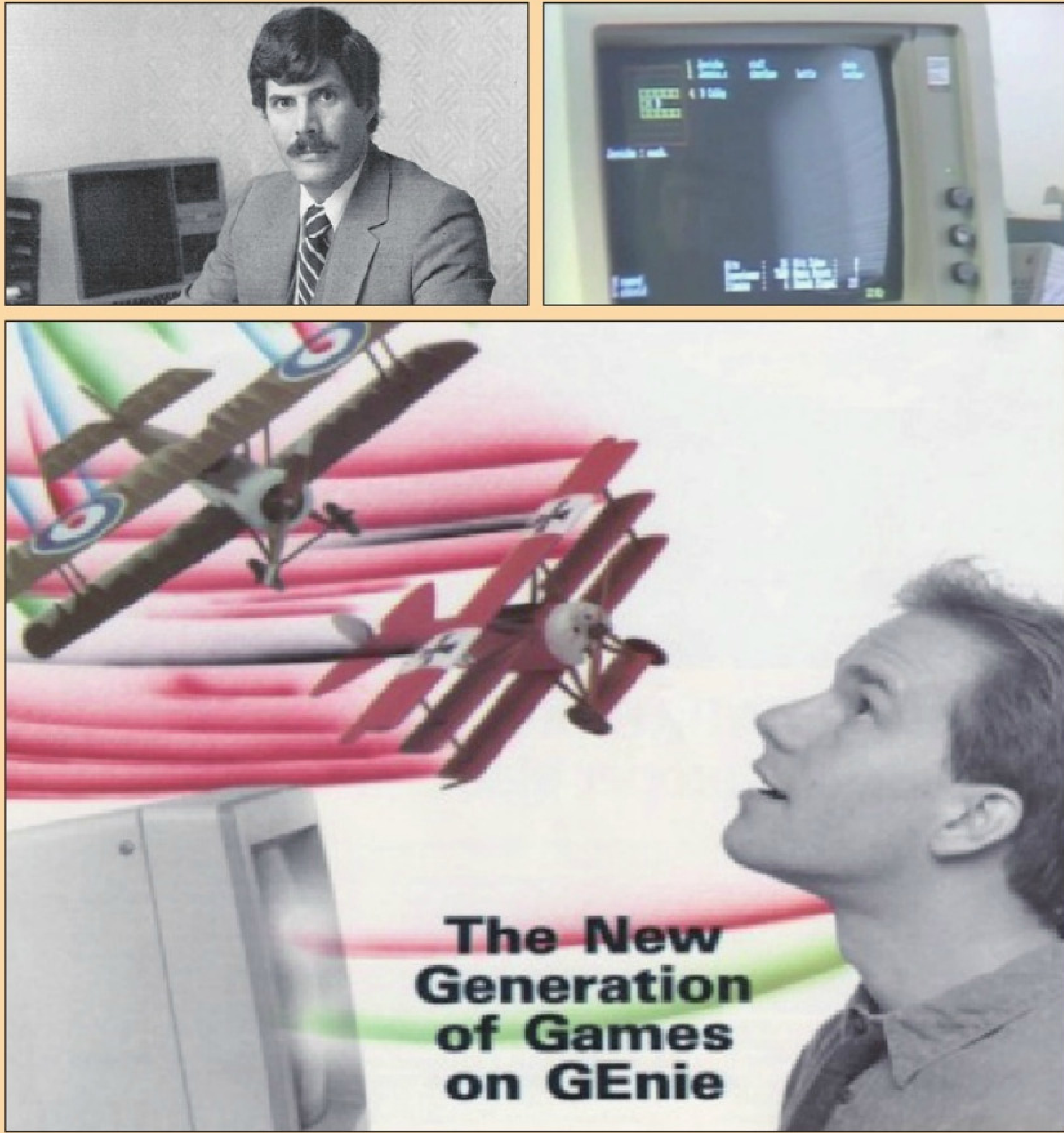
1982年，二人在弗吉尼亚州的夏洛茨维尔市注册成立了凯斯迈（Kesmai）公司，当时的两个人绝对不会想到，这家没有办公场所，没有一名雇员的公司日后会发展到80名雇员、40名业务代表以及300名线上助理的规模，成为早期网络游戏行业的中坚力量——改变的契机发生在当年的11月。

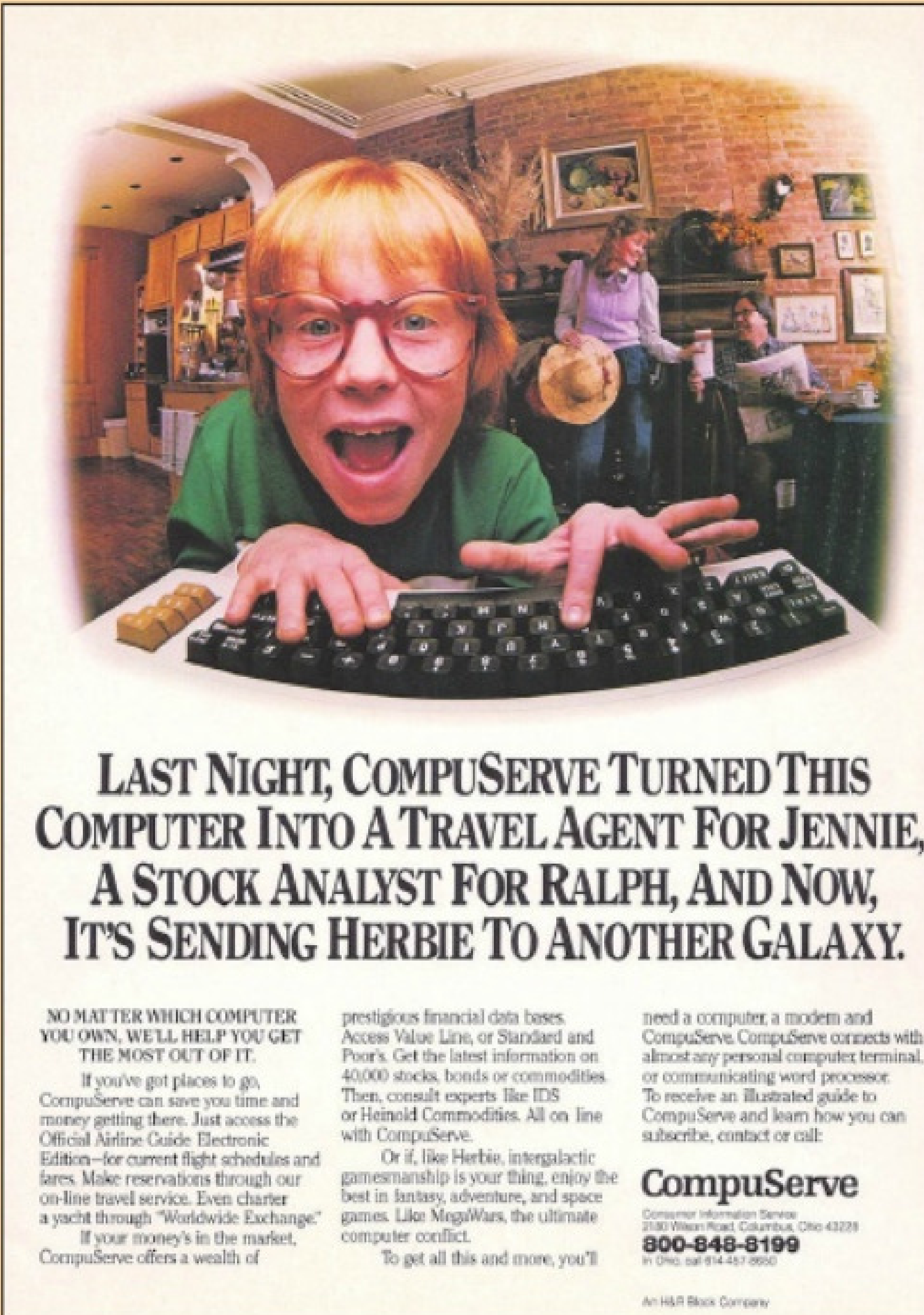
1982年11月的某一天，泰勒看到一则有关《太空大战》（MegaWars）的广告：“如果你能编写一款这样的游戏，你就能获得每月3万美元的版税金。”这是当时美国最著名的信息和网络服务公司CompuServe在为公司征集一款能够支持网络服务的游戏。这家ISP行业的鼻祖尝试在电子邮件等网络接入服务之外寻找新的业务增长点，新兴的网络游戏服务让他们看到了曙光。

泰勒将看到的广告转告给了弗林。早期的游戏很多都是太空题材的游戏，包括《太空侵略者》《M.U.L.E.》等，而且上世纪80年代初期正值《星球大战》热潮蔓延之时，太空题材的游戏十分火爆。对CompuServe征集的太空题材游戏，他们有着丰富的经验，加上3万美元版税金的诱惑（放在今天大概相当于30万美元的购买力），二人决定试一试。他们将开发完成的《凯斯迈之岛》拷贝发给了该公司游戏业务的负责人比尔·劳登（Bill Louden）。

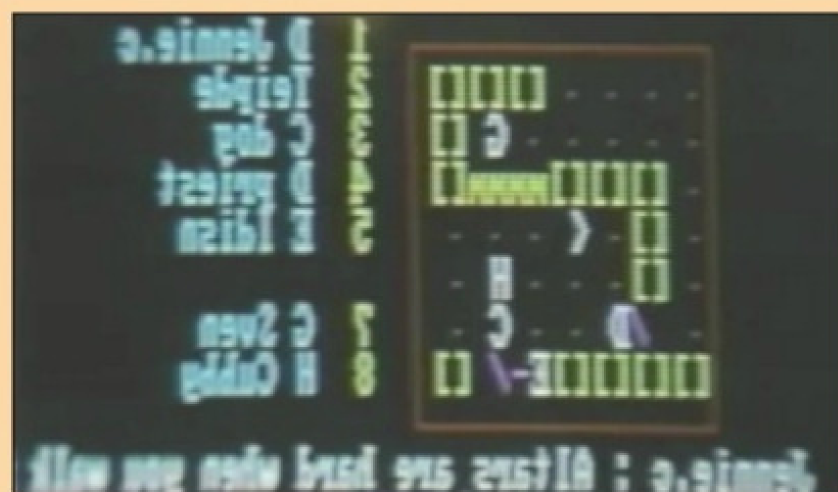
劳登对这款游戏大感兴趣，并请二人到公司现场演示这款游戏，但是之后的事情进行得并不十分顺利。由于《凯斯迈之岛》是基于UNIX操作系统开发的，当游戏在CompuServe的DEC 20主机（使用的是TOPS-10操作系统）上运行时，速度变得十分缓慢，这让两人十分尴尬。好在劳登并未对这款游戏完全失望，二人连忙赶回夏洛茨维尔进行代码的优化，第一步就是将游戏改换成更兼容的Z-80代码——于是游戏又变回了只支持6人联机的《凯斯迈地城》，这也是游戏史上第一款从网游变成单机的作品。

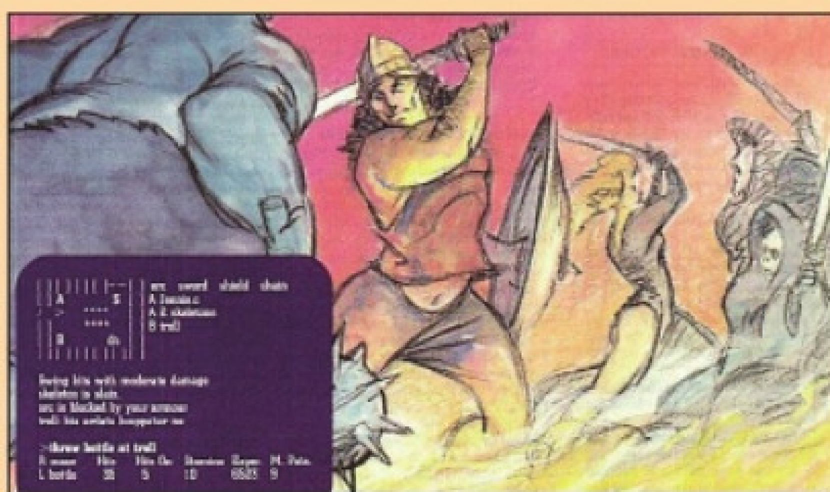
《凯斯迈地城》优化后的表现让劳登刮目相看，于是双方很快达成合约，凯斯迈公司获得为CompuServe开发游戏的





（上左图）改变Kesmai公司命运的Bill Louden
（上中图）运行《凯斯迈之岛》的电脑
（上右图）正处于扩张期的CompuServe的广告
（下图）凯斯迈公司一直以开发空战游戏著称









（上左图）《凯斯迈之岛》的游戏画面，此时的网络游戏，画面仍然远远落后于同期的单机游戏
（上中图）在《凯斯迈之岛》的游戏封面上，精美的原画和ASCII符号的实际游戏画面形成了鲜明对比
（上右图）《凯斯迈之岛》的地图设定画
（下图）上世纪80年代中期的CompuServe机房，在如今看来，当年的服务器笨重而又性能低下，却是一个个互联网奇迹诞生的地方

合同，弗林和泰勒也开始租用办公室和雇佣他们的第一个雇员——就这样，两个满怀游戏热情的年轻人终于将自己的爱好发展成伴随终生的职业，这个过程以及之后的个中甘苦也只有他们本人最清楚。

凯斯迈公司在CompuServe正式发布的第一款游戏并不是《凯斯迈之岛》，而是以二人在大学期间开发的太空策略游戏《S》为原型制作的《太空大战Ⅲ》。1982年，劳登购买了用PDP-10系统开发的太空联机游戏《DECWAR》的版权，并授权凯斯迈公司进行改编，泰勒与弗林在剔除了游戏中可能引发版权诉讼的内容后（《DECWAR》是基于《星际迷航》背景开发的，并未经过授权），将二人大学期间开发的"S"系统融合进去，完成了《太空大战Ⅲ》，并于1983年由CompuServe正式运营。

在此期间，《凯斯迈之岛》一直在进行细致的改进和内部测试。游戏从1982年正式进行商业化的开发立项，到最终完成，历时整整3年。弗林、泰勒和他们的团队克服了包括代码兼容以及网络服务所带来的内存问题、磁盘空间和CPU使用率等各种各样的问题，二人也在这个过程中成长为网络游戏在线架构方面的专家。在这期间发生了很多有趣的事情，比如在代码优化过程中，弗林和泰勒发现原始的Basic代码在CompuServe上的适应性反而更好。

在游戏3年开发的过程中，游戏的线上讨论版也聚集了巨大的人气，玩家对游戏的期待度日渐增加。经过长时间的内部测试，世界上第一款商业化的网络游戏《凯斯迈之岛》于1985年12月15日正式向公众提供服务，玩家们都迫不及待地希望进入这个新奇的网络游戏世界。

想要进入这个世界，首先要有厚实的荷包。游戏虽然完全免费，但CompuServe提供的网络接入服务代价不菲（早期的网络游戏都选择与网络服务商合作，以吸引用户支付价格高昂的宽带费用），300bps的费用是每小时6美元，1.2Kbps的费用是每小时12美元。更昂贵的是，玩家在游戏过程中有一个显著的时间滞后，游戏响应玩家的命令需要10秒，这也意味着在这款游戏里，你向服务器发送一条命令并等待处理就要消耗1.67美分——但这样高昂的费用并没有阻碍玩家们的热情，热心的玩家仍对《凯斯迈之岛》趋之若鹜。

站在今天的眼光看，《凯斯迈之岛》虽然只是一款ASCII字符界面的MUD，但已经具备了MMORPG的大多数元素，并且有着很高的自由度——在职业设定上，玩家可以选择7个职业（其中5个职业可以使用魔法）、两种不同的路线（守序或中立）、男女性别以及出生地；游戏中分为地上世界和地下世界两部分，包含5个不同的地图，62000个妖怪以及2500个生物；而对于网络游戏的发展来讲，《凯斯迈之岛》最伟大的贡献是引入了任务奖励系统，玩家可以在游戏中接受任务并获取奖励，这几乎成为了所有后来者的模板。

电子游戏网络化所带来的虚拟社交在游戏中得到了充分的展现，游戏的线上讨论版在运营期间每天都热闹非凡。在游戏中每天也有很多有趣的故事在发生。《凯斯迈之岛》中发生的最大的一件事是网络游戏史上的第一场虚拟婚礼：两

名玩家在游戏中举行了一场精心筹备的婚礼，超过75名玩家共同见证了这场虚拟婚礼，其中包括在维护秩序的官方工作人员。

《凯斯迈之岛》为凯斯迈公司带来了巨大的成功，之后泰勒与弗林又制作了“空战神兵”（Air Warrior）系列，再次获得了巨大成功。此后凯斯迈公司在1994年被默多克的新闻集团收购，成为AOL旗下的重要公司，之后出售给EA，于1999年被关闭，从此曲终人散。作为世界上第一款商业网络游戏，《凯斯迈之岛》的表现给游戏行业带来了巨大的启示，也对后世的网络游戏产生了深远的影响。在2011年的游戏开发者大会上，泰勒与弗林被授予网游传奇奖。

在这里，我们不得不赞叹一下这些在游戏发展史上闪耀着光彩的大学生们：特鲁布肖和巴图在大学里创造了MUD，开辟了游戏的网络时代；特鲁布肖大学时，校园颇为流行的那款《Zork》，是由一名麻省理工学院的学生马尔科·布兰克（Marc Blank）完成的；后来以“创世纪”系列成就不朽传奇的“不列颠之王”理查德·加略特（Richard Garriott）在高中毕业之前便开发了自己的第一款游戏《阿卡拉贝斯》（Akalabeth）；而泰勒与弗林在大学期间开发的几款游戏在后来都发挥了巨大的影响。其他领域也有很多，比如《波斯王子》的创作者乔丹·麦其纳（Jordan Mechner）在大学期间就创作了《波斯王子》的原型作品《空手道》……这些在游戏发展史上闪耀着的开发者，都是不折不扣的游戏玩家，只是他们与我们不同，对他们而言，创作游戏比单纯地玩游戏有着更多乐趣，正是因为这种创作游戏的热情，才能对游戏行业的发展做出伟大的贡献。

启示：游戏的设定

游戏需要什么设定呢？世界、背景历史、种族、职业、等级、任务……我们可以看到，在1985年的《凯斯迈之岛》里，这些今天MMORPG中常见的设定都已经具备，也就是说，在之后的20多年时光里，网络游戏的基础设定几乎都没有太大的变化，有的只是一些增补或者删减。

在上一章，将等级设定引入到网络游戏的理查德·巴图曾经问过一个问题：网络游戏能不能尝试着取消等级这一设定？当时“等级”只不过是他们面临的诸多方案的一种，却成为了日后网络游戏的标杆。实际上，一些网络游戏也在做尝试，我们的确也能看到有些网游取消了人物等级，但如何让投入游戏时间不同的玩家获得不同的回报呢，总要有一个跟时间挂钩的设定，人物等级，只不过改头换面成了职业等级、内功等级等等——最后还是重回窠臼。网络游戏的很多设定，在发展初期已经奠定，在这个基础上再做创新，大多数情况下就有些无谓了。

下期预告：从MUD1到《凯斯迈之岛》，网络游戏一直以文字MUD的形式存在。在画面上，要落后同期的单机游戏不少——说到这里，你大概知道下一期的内容是什么了。只不过下一期的主角《栖息地》（Habitat），并不是一句“首款图形化网游”就能概括得了的。







（上左图）CompuServe推出的《凯斯迈之岛》T恤
（上中图）正在电脑前测试《凯斯迈之岛》运行状况的Compuserve公司员工
（上右图）1989年《Video Games & Computer Entertainment》杂志对泰勒与弗林的报道
（下图）领取GDC网游传奇奖的凯尔顿·弗林



“星际2”五大退步明星

电子竞技，成王败寇，这一点和所有竞技运动没有任何分别。往日的荣耀随时都有可能因为一次意外离你而去，《星际争霸》的战场上已有无数明星出现然后陨落，让我们一起来了解下2012年有哪些选手从昔日高高在上的王座跌落。

■北京 Archer

No.5：“猴哥”AZUBU.Genius

Genius是韩国神族选手，曾在BlizzCon 2010决赛上以4:0击败了中国人族Loner而夺冠，这也是“星际2”发售之后暴雪官方所举办的第一个大型赛事，作为冠军的Genius自然被历史牢牢记住。

说起Genius，相信很多“星际2”粉丝都知道他非常喜欢做庆祝动作，并且非常喜欢使用虚空舰这一单位。由于虚空舰在持续攻击之后发出的光束会变粗，当时的GSL中文解说Ms-Joy戏称其为金箍棒，Genius也因此被中国粉丝称为“猴哥”。

在获得了暴雪嘉年华冠军之后，Genius虽然一直没有拿到过更为重量级的冠军，但在代表着全球“星际2”最高水平的GSL上却连续6届杀入了S级联赛。要知道，2011年的夏天被称为神族历史上最黑暗的时期，就连当时如日中天的神族总统MC都被降入了网吧赛，Genius却一直屹立在S级不倒，这足以说明Genius的强大和稳定。

而到了2012年初，作为MVP战队核心之一的Genius，与另外一名MVP战队的明星DRG一起过关斩将，两人先后在32强和16强小组赛同组，巧合的是都是携手晋级，并一路杀到了决赛。最终的决赛上，Genius以2:4不敌好基友DRG而痛失冠军。有时候我们不得不感叹命运的残酷，因为事后证明，获得冠军的DRG一飞冲天并成为了虫族的绝对领袖（直到Life的崛起），而失败者Genius则坠入地狱，从此一蹶不振。

6月，由于与教练理念不合，Genius离开了MVP战队，一头扎入了SlayerS的怀抱。但谁也不曾想到，由皇帝BoxeR领衔的SlayerS却在3个月后解散。可怜的Genius，还没等彻底融入SlayerS就不得不成为了无战队选手。在电竞圈，没有战队就意味着没有稳定的赞助和训练环境，因此Genius不仅错失了许多海外比赛的机会，就连在韩国本土的GSL上也节节败退，掉入了A级联赛。

幸运的是，Genius在2012年12月27日找到了新东家AZUBU战队。我们只能希望这支由天才人族Nada担任经理，拥有viOlet、Sleep、Inca、Eve等选手组成的战队能够帮助Genius摆脱如今的尴尬，并早日重返巅峰。

No.4：“雀茶”LG-IMNesTea

NesTea，1982年出生，现年30岁。“星际”时代他原本使用的是ZergBong这个ID，但这个名称不知为何在“星际2”战网中是禁用词汇，参加GSL海选赛前他正好看到手边有一瓶雀巢茶饮料Nestea，索性就以此为名，因此被中国

粉丝称为雀茶、茶虫。

2006年就出道“星际”的NesTea在当时还是一名2v2选手。尽管获得了无数2v2比赛的奖金，但好强的NesTea没有加入任何战队：“参加星际联赛之前我没有告诉我的家人。尽管我认为我是最棒的，但我不想让我的家人失望……”

到了2008~2009赛季，KeSPA取消了2v2项目，转型1v1失败后的NesTea不无感慨：“当时我的手已经僵硬了，我唯一知道的事情就是打比赛，去赢得更多的奖金和冠军。直到后来，是‘星际2’给了我重生的机会。”

2010年11月13日，GSL解说员声嘶力竭地喊道：“7年或者8年，也可能已经9年了，从他作为职业选手参加的第一场比赛算起，他就一直以能够成为世界冠军而努力着。如今，他终于实现了自己的梦想。”

但是，恐怕谁都无法想到，属于NesTea的时代这才刚刚开始：

2011年GSL 5月赛，NesTea以ZvP超90%的胜率登顶GSL；2011年GSL 7月赛，整整一个赛季，NesTea以全胜的纪录夺冠，并成为了GSL第一个三冠王；2012年第三赛季，NesTea被GSL授予了“NesTea奖”，以奖励其连续10届杀入S级的光辉成就；用选手的ID来命名一座奖杯，这已经是对一名选手所获得成绩的最高嘉奖。

但是随后的命运却显得非常残酷，GSL2012第四赛季，NesTea先是在S级32强中不敌Life与SuperNova而降入了A级；又在A级首轮中不敌新人Sparta降入了网吧赛，连续10个赛季S级的纪录就此作古。

一时间，人们纷纷表示“NesTea老了”，“30岁的‘老魔王’也该退出历史舞台了”。虽然在之后的GSL2012第五赛季中，NesTea顽强地从网吧赛杀回了A级，但毕竟是岁月不饶人，30岁的NesTea无论在多线还是微操作上都越发显得力不从心，在战术博弈以及变化上也渐渐地被新人们所赶超，可能唯一的优势就只剩下了老将的经验了。

长江后浪推前浪，韩国“星际”之所以强大也正是因为其广泛的选手基础以及残酷的新陈代谢，留给NesTea的时间与机会真的已经不多了。

No.3：“年度最佳”？LGIMSeed

在2012年，“星际2”的主要旋律可以分为“P imba”以及“Z imba”，接下去我们要说的两名选手都是来自神族，巧合的是他们都是GSL冠军，也是GSL历史上仅有的两个神族冠军……

GSL 2012年度第三赛季，这是GSL历史上第一次神族内战的决赛，对阵的双方是IMSeed vs SKMC。然而出乎大多数人意料的是，Seed轻松地以4:1击败了世人公认的神族总统MC，并在美丽的釜山海云台亲吻了自己第一个GSL冠军奖杯。

回首Seed之前的比赛，我们可以发现这位神族的顽强以及细腻：32强小组赛，Seed双杀S级看门人Curious，并以1:2惜败于ByuN，小组第二晋级；16强小组赛，Seed连续挑落





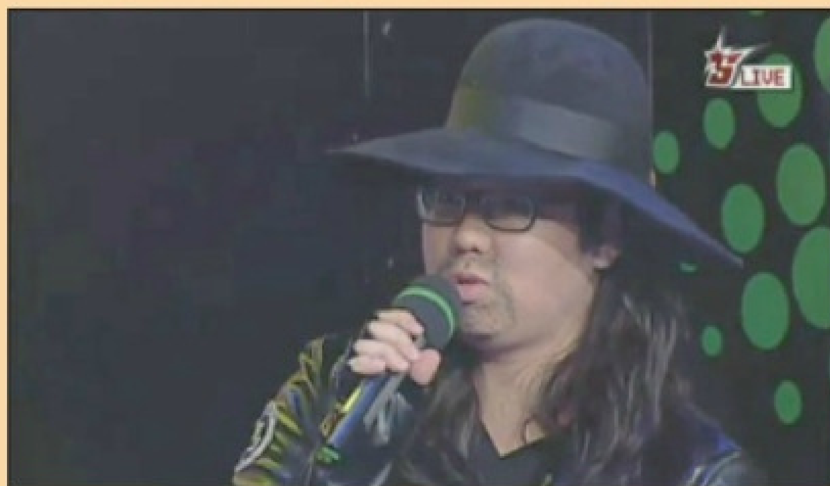




（上图）2010年暴雪嘉年华，Genius绝地逆转Loner成就生涯第一冠
（下左图）Genius与DRG作为队友会师GSL第一赛季决赛，可谓风光无限
（下中图）2012年Dreamhack斯德哥尔摩站前的Genius
（下右图）第一个神族冠军，第一个GSL双冠王，这是MC为神族立下的不可逾越的丰碑









（上左图）离开oGs转投SK的MC原本自信满满
（上右图）2011暴雪杯MMA与DRG大战至7番决胜的场景已成回忆
（下左图）MC在OSL选人仪式上以WWE传奇人物The Undertaker的形象出场，出了一把风头
（下右图）来到上海参加StarsWar7时，MMA已经显出疲态

了viOlet以及Taeja，小组第一昂首晋级。整个过程中，Seed几乎吃透了每个对手，并且针对不同的对手进行了充分的准备，几个对手也对Seed的表现给予了极高的肯定。8强赛，面对当时状态奇佳的Symbol，Seed在0:2落后的情况下3:2逆转；四强赛，面对32强击败过自己的Byun，Seed还是在1:2落后的情况下顽强地淘汰对手晋级决赛。

而在决赛中，Seed以几乎完美的表演征服了MC，并成为了神族历史上第二个GSL冠军。如此全面的实力以及出众的心理素质，让很多人都称Seed为神族总统MC的接班人。

但是没有想到，Seed的风光仅仅持续了一个赛季。在GSL2012第4赛季，磕磕绊绊的Seed最终通过了升降级赛杀回了S级；但到了第5赛季，Seed在S级32强两负跌入A级，并在A级首轮0:2负于小强选手Center。就这样，堂堂的GSL冠军，仅仅一个赛季后就从S级一路跌入了网吧赛。

这还没完，在此期间，Seed还参加了WCS亚洲杯、IPL5、暴雪杯等众多世界大赛。但Seed的成绩不仅一次比一次差，从比赛的过程看也失去了往日的灵动与顽强。

于是，在2012年底，GomTV把最佳神族选手（根据GSL积分）以及最佳表演奖颁给了Seed之后，几乎所有神族玩家都对此提出了质疑：从战绩到庆祝，PartinG哪一点不如Seed？

No.2：神族总统MC

MC，绰号神族总统，擅长哨兵与闪烁追猎；个性张扬，喜欢庆祝以及摆造型；两届GSL冠军，“星际2”历年总奖金榜第一人（2010~2012）——35万美元。

喂喂，神族总统好歹在2012年赚了12万美元，并且赢得了IEM6全球总决赛、红牛杯、HomeStory Cup等多个冠军，怎么能说MC退步了？

但是需要注意的是，这些战绩都是MC在2012年上半年获得的，神族总统在下半年交出的成绩单似乎只有OSL季军、GSL亚军、ROG亚军。虽然这些成绩都说得过去，但比起MC在2010~2011年的辉煌而言，2012年对于MC而言显得是那么的“内外交困”：

对内而言，SK只有MC这一名“星际2”选手，虽然海外战队为他提供了很不错的薪资以及赞助，但过多的海外比赛也间接限制了MC在韩国本土赛事的发挥。

对外而言，神族其他选手的崛起与成长更加让MC渐渐走下了神坛。

在过去，MC是所有神族选手中力场放得最好的、闪烁用得最帅气的。但在如今，神族选手们早已学会了MC式的哨兵力场——只要一秒钟就瞬间放下完美的10个力场。

更何况，到了2012年末，神族遇到的是以虫族感染虫为核心的战术，在感染虫强大的真菌增生/丢蛋并搭配巢虫领主的打法下，MC昔日引以为傲的PvZ飞机流反而成为了自己的短板，而当PvZ陷入困境的时候，MC选择的是通过采访以及推特等方式进行抱怨而不是去想着如何克服与自我完善。

因此，MC的这种抱怨反而更加衬托了其在2012年的退

步——至少在现在的“星际2”圈，提到神族时，人们首先想到的绝对不再是昔日霸气十足的神族总统MC了。

No.1 “王子”Acer.MMA

如果说以上4位选手，或许是因为战队、或许是因为年纪、或许是因为态度等导致了成绩的下滑。但这一位选手，却要比之前的任何一位情况都要复杂得多，他就是前SlayerS战队的王子，MMA。作为人族皇帝BoxeR钦点的继承人，MMA不仅拥有帅气的外形，并且背后依托着整个SlayerS战队，加上其自身的勤奋与刻苦，MMA在2011年取得了难以置信的成功，整个2011年就仿佛是为MMA量身打造的一部剧本——从他在战队赛的成名到GSL的夺冠再到暴雪杯的史诗一战，我们无法分清到底是历史成就了MMA还是MMA书写了历史。但到了2012年，我们一下子发现：MMA在年初时候的风光之后，正以惊人的速度走下神坛。

2011年，MMA共获得135460美元的奖金，名列世界“星际2”选手奖金榜第4位；2012年，MMA共获得42335美元的奖金，名列世界“星际2”选手奖金榜第23位；

正当人们纷纷猜测是什么原因导致了MMA的状态下滑时，SlayerS战队传来惊天消息：人族皇帝BoxeR的女友、战队掌门人金佳妍宣布战队解散，并将矛头直指MMA以及ESF（GSL旗下的战队联盟）。

在那篇数万字的解散公告中，金佳妍解释了SlayerS战队被ESF所排挤，遭受到的不公平对待。而对于MMA，金佳妍认为：MMA作为战队的元老，看着BoxeR为了战队倾力付出但却因为一个外人所引发的意外事件“背叛”和误解了她与BoxeR，甚至消极备战并挑拨战队内选手离队，直接导致了战队选手与管理层不和，可以说已经成为了团队的毒瘤，SlayerS也一度将MMA下放2队以示惩戒。但最终还是因为自己与BoxeR深受伤害，被迫做出了解散战队的决定。

之后MMA也针对金佳妍的公告进行了反击，我们姑且不论是非黑白，光从这个事件本身就可以很好地解释：为什么MMA的状态会如此之差了——战队内部不和、选手人心思动，试问这样的情况下，又有谁能够取得好成绩呢？

除了状态的问题，还有一个不容忽视的原因就是人族的整体低迷以及虫族的强势崛起。在虫族日益完善的感染虫体系下，人族原先以生化部队为主的战术显得越发无力，这也让擅长生化部队及空投的MMA迷失了战术的方向。

就这样，那个昔日屡屡在逆境中上演绝地大反击的人族选手，那个曾经给我们带来无数经典名局的天才人族在2012年走入了职业生涯的最低谷。

面对MMA，除了遗憾和惋惜，我们只能期待着这位昔日人族的旗帜性人物能够尽快走出困境，并在《虫群之心》中给我们带来新的惊喜与精彩。

我们的观众则不会在乎你是因为什么原因导致的退步，在观众眼中，你就是一个昔日光环遍体的超级明星在一眨眼后变成了落魄的凤凰，因此无尽的流言蜚语涌向了那些曾经的王者，而这恐怕也正是竞技类项目的残酷与不幸。P









（上左图）WEM是MMA最后一次作为SlayerS队员参赛
（上中图）加入Acer的MMA，何时才能重回巅峰？
（上右图）老虫王与老对手MarineKing
（下左图）WEM上Nestea状态不错，但和夺冠的小李比起来，只能说是年岁不饶人
（下右图）Seed在WCS亚洲杯战绩不佳，未能出线

DARK SOULS II



黑暗之魂Ⅱ

■名称：Dark Souls Ⅱ ■类型：ACT ■制作：From Software ■发行：Namco Bandai Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：TBA ■撰文：陕西 Sascha Vykos

战场上的一方是“魂”系列赖以成功的核心，它们赖以闻名的高挑战性。正是这种挑战性激励着千万爱好者纵横驰骋在两款当代最为困难同时回报也是最丰厚的游戏中。而与此相对的另一方则是制作者们对良好上手性的承诺。这一承诺是如此地理所当然——From Software和万代南梦宫打算将“魂”系列呈现到更广阔的受众面前，而不是让这个系列成为一款极端的小众核心向游戏。

“魂”系列新的制作人谷村唯和涉谷知广两人，作为宫崎英高的继承者现在负责系列新作的开发。他们的目的是让本系列更加平易近人，而他们对这一目的的阐释也显得合情合理。虽然成就之路漫漫，但探索之举却不应被轻视。

是的，《黑暗之魂Ⅱ》不仅宣示着这一系列在制作上的核心人员变动，也昭示着系列在创新和技术上的飞跃式进步。在本作于VGA上公布的同时，《EDGE》杂志也刊登了他们对“魂”系列诞生地的采访，接下来就让我们一起看看前方是怎样的崭新冒险吧。

造访的目的地是位于东京的From Software总部。在工作室里，一位项目程序员用笔记本演示了一段10分钟长度的游戏流程。看完这段演示你的下巴都要掉下来了，因为《恶魔之魂》和《黑暗之魂》在图像表现上已经很令人满意了，尤其是后者，其图像有一种印象主义的美感。但是人们也很难在其中找到多少写实风格，因为这并不是制作组所看重的。粗粝的贴图和周期性的掉帧更强化了人们对其图像技术不足的印象。但《黑暗之魂Ⅱ》毫不费力就能和下一代平台上的大作——比如“看门狗”（Watch Dogs）和《星球大战1313》——在图像上相提并论。实时动态光影使明暗交替，也就是“魂”系列神话中的关键元素更生动，更能强化场景气氛。而对粒子效果的精巧运用则使得环境充满活力，但又不显得喧宾夺主。

> 玩家人物是名披坚持锐的骑士，身形瘦长，对每个输入的控制指令都能做出顺滑的响应。

展示出的玩家人物是名披坚持锐的骑士，身形瘦长，对每个输入的控制指令都能做出顺滑的响应。即便是在这样早期的开发阶段，也能看出制作组为游戏的顺利开发而倾入的不计其数的资源和心血。

“我不会参与《黑暗之魂Ⅱ》的实际开发工作。”系列教父宫崎英高坐在我们对面，实事求是地说，“我要澄清一点，在续作的开发中我的职位是监督，并不是制作人也不是督导。”

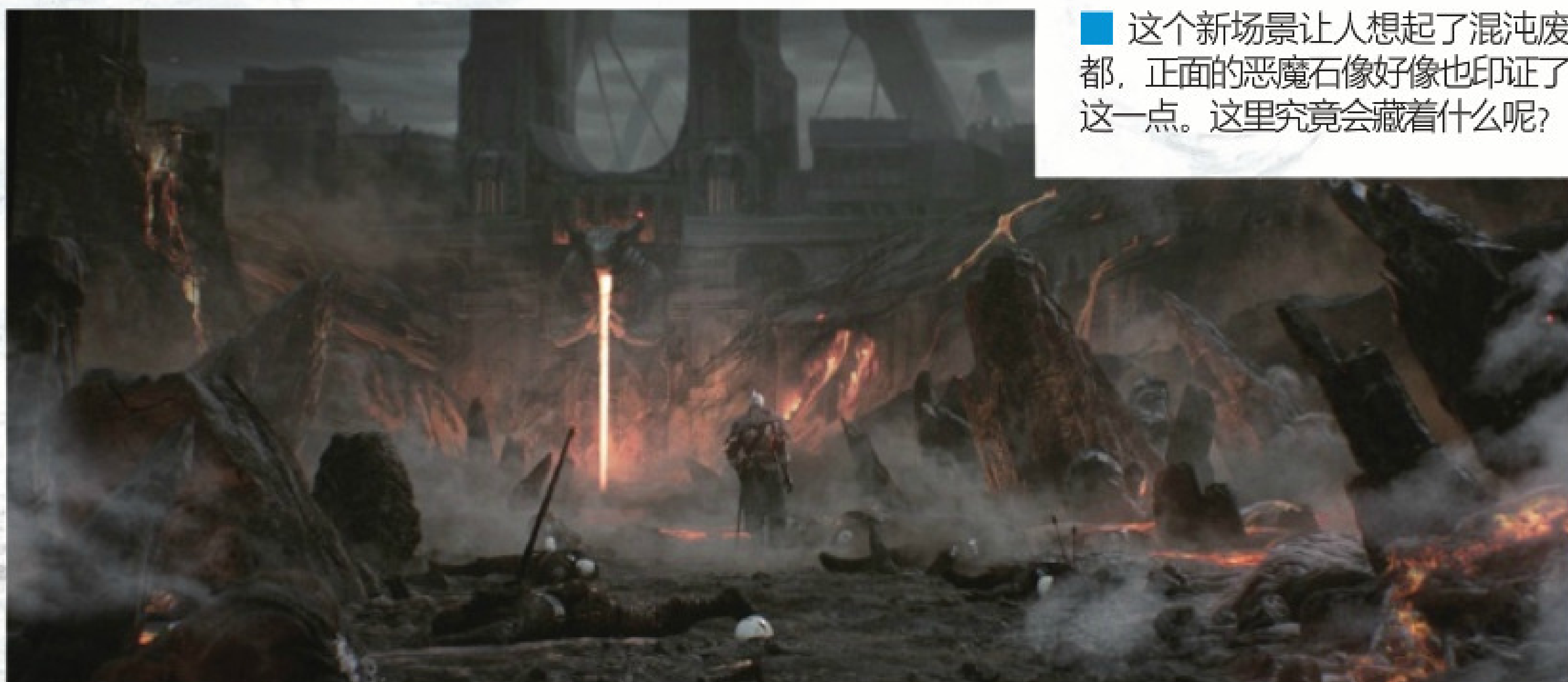
这对“魂”系列的任何忠实爱好者来说是个晴天霹雳。在早先的访谈中，他就说起过笼罩在“魂”系列故事上的



■古迹，藤蔓，微光草……黑森林又回来了！



■扶剑小憩，不如是说沉思的骑士。“魂”系列预告片的主角从来都是骑士，这次也依然如故



■这个新场景让人想起了混沌废都，正面的恶魔石像好像也印证了这一点。这里究竟会藏着什么呢？



这就是本作的主角，也就是本文题头CG图中的那位骑士。上级骑士套装换成了绿色内衬、毛皮披肩，用它应对多样化的天气系统真是完美了……



宫崎英高希望《黑暗之魂 Ⅱ》有创意，但是避免谈及自己期待的细节，害怕这样会对开发团队造成过多压力



预告片中在熔岩场景里大量出现的敌人，和主角深情对视……



群众们早在视频流出的第一天就在猜测，这预告片中出现的羽毛会不会起到像前作中营火一样的关键作用呢？



这里看来像是亚诺尔隆德，但本作故事据说并不会发生在罗德兰，这会是新的世界中心吗？



还记得《黑暗之魂》里的大树洞那险恶的地形吗？险恶的场景环境一向是"魂"系列难度的一部分，这次看起来也不例外

不确定性迷雾在逐渐扩展，已经渐渐超出了他作为一个西方奇幻作品初级读者的经验之外。因为他的英语能力欠缺之故，很多书他都只能看个一知半解，而大片无法理解的部分就只能交给想象力来填充。因此他也有意在游戏中创造出类似的令人茫然的感觉——在游戏中没有什么大段的过场或长篇大论来向玩家详细解释每一个情节的细节，相对地，玩家得依靠自己的想象力来自行填补。

两名继任者——谷村唯和涉谷知广，现在他们二人负责"魂"系列续作的走向。

宫崎英高作为《黑暗之魂 Ⅱ》的监督只负责确保项目中任何部分在开始前都有充分的准备。对项目而言他能做的之一就是为本作设定时间表，还有就是将《黑暗之魂》中的点对点在线互联系统变回最初的"恶魔之魂"式的服务器模式，这一点可以保证让玩家获得更好的在线游戏体验。最后一点，他将自己的职责指派给了两名继任者——谷村唯和涉谷知广。现在他们二人负责"魂"系列续作的走向。两人此前都曾任职于From Software，负责开发机战系列《王牌机师》（Another Century）。巧合的是，在开发《恶魔之魂》前，宫崎英高也曾在机战系列"装甲核心"中就职，所以这或许不是个多么大的职业转型。宫崎英高正在督导一款新作，至于是不是一款全新作，宫崎笑道："抱歉，这个我还不能透露。"

"这是公司的决定。"万代南梦宫的制作人宫副武澄清道，"宫崎英高创作了《恶魔之魂》和《黑暗之魂》，但为了让系列新作在'黑暗之魂'世界观下带来全新的体验，让谷村唯等两人接手是很重要的。为了让游戏符合玩家的预期，提供给他们不输前作的体验和回报，现在正是为这个系列引入新鲜血液以使其能继续进步的最佳时刻。"

《EDGE》透露，在采访的最后宫崎英高发表了"告别致辞"。他说这应该是近期自己就"魂"系列接受的最后一次采访，他希望代表自己和制作组向系列的忠实玩家表示感激。《EDGE》描写道："当他起身离去时，冰冷的现实突然就填满了房间。我们一直知道，当防火女死后，她守卫的篝火也会熄灭。让我们祈祷这次会是个例外。《黑暗之魂 Ⅱ》完全有潜力成为新辉煌的开端。"

《黑暗之魂 Ⅱ》这部乐章的两名指挥之一——涉谷知广实际上没有透露


■ 还记得伸手不见五指的巨人墓地吗？这次我们的主角终于会使用火把了……


■ 在阴暗洞穴的深处，本作中难道会出现巨龙墓地吗？


■ 龙！看这龙牙终于理解了为什么哈维尔手持巨龙牙那么致命了


■ 又见阴暗潮湿的室内场景。咒蛙老鼠，诸君安好？


■ 高山之巅的龙穴，按照前作习惯，这场Boss战一定会有龙一仰脖，反应不及的主角被摔下去的情况出现吧


■ 骑士的征途就是战龙！不过从截图来看，比起《黑暗之魂》里的诸龙，这一只的样子太正常了一点

太多消息，他的口中影影绰绰，少有确指。我们现在能确知的是，《黑暗之魂Ⅱ》将是前代的直接续作，会发生在一个和《黑暗之魂》类似的无缝世界中，但场景内容会更丰富。诸王之地罗德兰不会在游戏中出现，但涉谷知广也没有说新地图的名称。“世界的名称会是故事的关键。”他说，“我们最终会揭晓答案，但肯定不会开始就把它抖出来。假如说罗德兰是世界中的一部分，我们假设这个世界叫做地球，本作发生的场景会是完全不同的另一处区域。这两处区域不一定会有直接联系，但是总的来说它们都是在同一个大世界里的。”

这次的故事也将会围绕着不死人主角追寻解除诅咒的旅途展开。“在续作中，时间本身和时间的存在这两个概念将扮演关键角色。”涉谷知广说。“时间”和“纪元”是两个关键词，但他说自己并不想用剧透搅了大家兴致，因此我们只能等着看这到底意味着什么。听上去很有可能，游戏中会出现通过时间旅行在世界历史的不同片段中穿梭的内容。

“我们希望的理想状态是《黑暗之魂》的玩家能够毫无障碍地融入《黑暗之魂Ⅱ》中来。”他解释道，“但同时我也给游戏中增加进了很多新元素。因此一个有经验的《黑暗之魂》玩家可能会在游戏开始的一段时间里感觉略有不适，但他会经历一个顺畅的适应过程，因此总的来说《黑暗之魂Ⅱ》在总体感觉和游戏经验上来说并不会和前代产生多么大的不一致。”

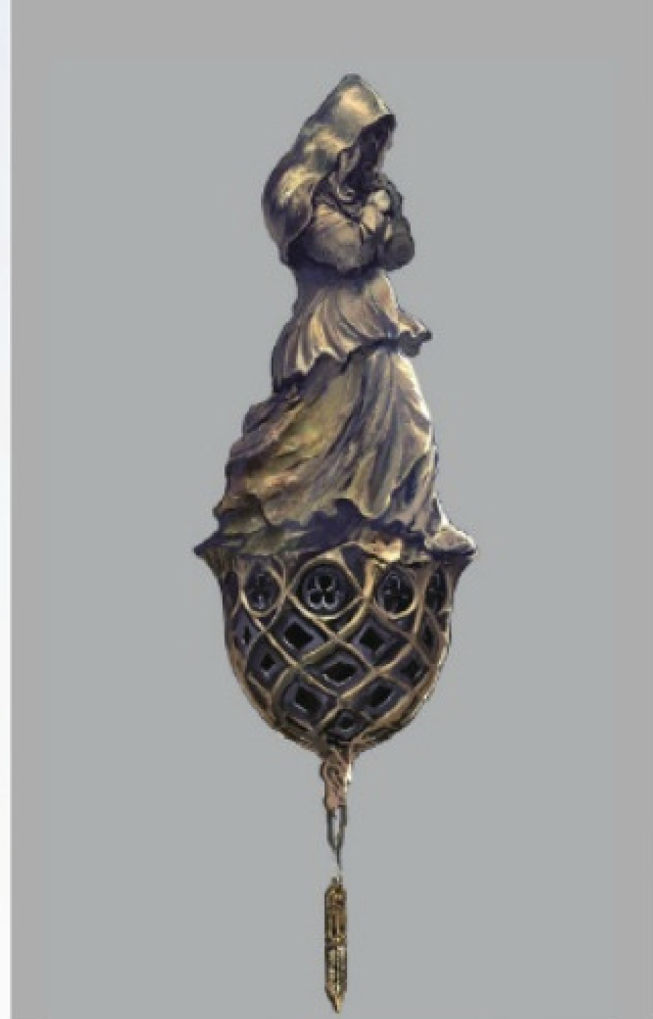
> 一个有经验的《黑暗之魂》玩家可能会在游戏开始的一段时间里感觉略有不适。

涉谷知广也谈到了上手问题。《黑暗之魂》和《恶魔之魂》都以其难度而恶名昭彰。两款游戏本身几乎没有对系统做什么说明，不管是《恶魔之魂》的世界倾向还是《黑暗之魂》的盟誓——盟誓需要玩家满足不同的条件才可以加入，而只有进行某些行为才能保证盟誓的影响力。这一系统会继续出现在《黑暗之魂Ⅱ》中，但制作组会试着让它更加明白易懂。涉谷知广还回答了一些我们关心的问题：

关于丢帧：虽然这样说会让很多玩家心碎，但我们只能说尽力而为。毫无疑问我会尽力促使技术团队达到更高标准，但这并不是我的首要任务。如果游戏中有时不可避免地会出现技术和表现需求间的矛盾，那我倾向于优先保证表达效果，即便这会带来掉帧等问题。


"不是矮人，只是生活在地下所以缩了"


新护手原画，看起来很有粗犷的"不是矮人，只是生活在地下缩了"的人的风格


据说是一口钟，这会是件装备，还是在提示一个关键场景的到来呢？


神秘的海滨场景，我们的疑问是，会出现海上内容吗？


肥胖版的弗兰肯斯坦——相比这个称呼，屠夫或许更适合他


这些神秘的僵尸角色，仿佛是从《生化危机》片场串门来的。制作者声称"事关机密，不能过多透露"


被蜘蛛寄生的变异人，嘴中刺穿的感觉好棒……

关于新作的新体验：我不能给出直接的例子，但我可以举个类似的例子。当身处黑暗中时，你会不自觉地开始想："会不会突然有啥东西跳出来？前面到底有什么？"但你同样会希望更深入地看看黑暗中是不是还藏着隐秘线索。这就是我们希望玩家们体验的。不希望只是放些在场景中一望便知的东西，而是能让他们深入思考，考虑每个场景的意义，思索每个场景环境中究竟会藏着些什么秘密。

关于新制作组的独创性和经验：一方面因为我此前有过长期的动作游戏开发经验，所以我认为自己能够增加游戏中动作部分的比重，而且不仅限于战斗系统。个人来讲，我觉得盟誓系统很难被完全融合进"黑暗之魂"系列中，而且玩家也很难体验到它们的精髓。因此我决定将这一系统改良，让它更加易于上手。更进一步说，不光只是对盟誓系统，对游戏中很多玩家难以驾驭的方面我也有类似的改良想法。

> 本作和《黑暗之魂》相比不会有重大差异，但他认为在前作中有些故事元素被隐藏得过深。

涉谷知广说，本作和《黑暗之魂》相比不会有重大差异，但他认为在前作中有些故事元素藏得过深，玩家很难获取这些信息，他希望能让这些部分显得稍微不那么晦涩隐秘，而是更清晰直接一点。"个人来说，我的性格比较直接，因此我觉得我的这点个人因素会让玩家在续作中获得一些不同的体验。这个游戏会更加直白易懂。"

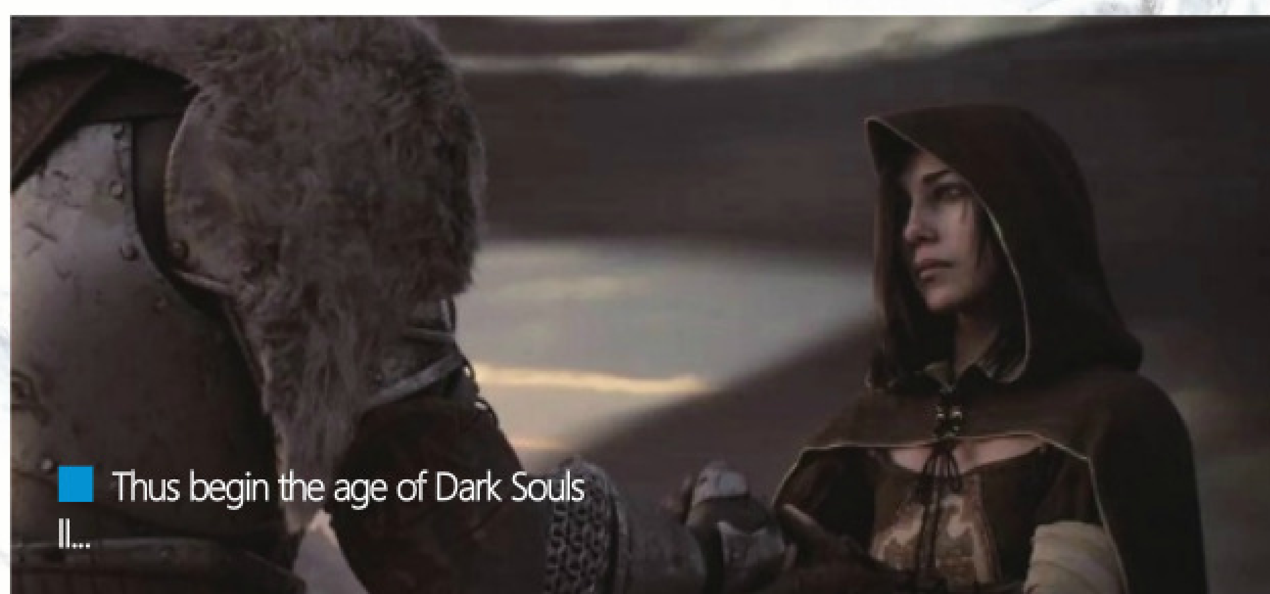
涉谷知广介绍了一些游戏概念图。他伸手指着一张图，上面画着一位身披皮毛，穿着蓝灰色盔甲的骑士。这就是游戏主角了，他指着图上英雄披着的皮毛解释道："我们还没有具体打算加入任何雪地场景，但是我们确实在考虑引入天气系统。"在"黑暗之魂"系列中引入动态天气效果这一想法令人激动。设想一下在黑森林庭院中，当你在沿着那些闪烁微光的小花摸索着寻路时，突然一阵倾盆大雨从天而降。这该是怎样的一番奇景啊？

涉谷知广指着一件造型奇特的武器设计图，它看起来就像是一个倒置的拱顶上坐了一尊雕像，但实际上是一个末端有一段匕首坠饰的钟。之前在"黑暗之魂"的游戏过程中，敲响两口苏醒之钟标志着故事进程中一个关键性的分水岭。不知这个钟和前作中的苏醒之钟有没有关联。


涉谷希望本作的开场能够“立刻吸引到玩家而不是让他们感受到一个难以接近的系统”


不死处刑人及其兵刃设定，是不是对他的出场更期待了呢？


不死处刑人驾车而来。从前瞻中我们也可以知道，这个角色暗示了本作中会出现类似道德系统的内容


Thus begin the age of Dark Souls II...


目前公开的角色和场景画面都来自预告片，是基于游戏内实际人物形象制作的预渲染动画。游戏实际图象虽然没有如此逼真，但是据说也相去不远。本作在场景大小上和前代相差无几，但是场景内各种元素的分布密度将会大大增加

还有一张神秘海岸遗迹的全景图。“这是我们的新尝试，在两款前作中我们并没有真正做到引入海洋环境。这是我们头一次这么做，因此美工就做了这张图给我们参考。我们希望通过这些场景展示一种孤独感。”

接着涉谷知广拿起一张画，上面是一个肥胖的人型生物挥舞着一对巨大的镰刀状武器。这次他破例解释道，在《黑暗之魂Ⅱ》的世界中有一个疯狂的科学家，而这个怪物就是他的作品。他唤起尸体，然后在其上加上各种其他强力生物的肢体，最终就成了这样一个弗兰肯斯坦似的怪物。而一张挥舞着重斧的矮人的图片也吸引了我们的注意，涉谷说道，这不一定就是矮人，可能只是一种地下生物而已。

另一张图上的形象像是一个变异的蜘蛛人，实际上这是一个由寄生在背部的蜘蛛控制的生物。蜘蛛的节肢刺进寄主的颅骨，操控着它的行动。有趣的是另外一幅图上的怪物，一个看起来像是从《生化危机》中借来的僵尸——它身裹破绷带，胸腔洞开，而且目不能视。当我们打听起这个怪物时，涉谷说这是“最高机密”，并拒绝透露任何内容。

> 战车上的黑暗骑手看起来就像是托尔金笔下的戒灵，但它实际上是不死处刑人。

战车上的黑暗骑手看起来就像是托尔金笔下的戒灵，但它实际上是不死处刑人，如果你犯下恶行，它就会前来执行裁决。难道这意味着在《黑暗之魂Ⅱ》中会有某种道德系统？“没错，肯定会有。”涉谷再一次确认道。“如果你不幸犯了足够多的错误，你就会遇到它们。”而不死处刑人所乘的战车则透露了另一处前作中从未出现过的特征：载具。“魂”系列前作的主角们都缺乏载具协助战斗。你总是一名向敌人发起必死冲锋的步兵，从来没有什么拯救危局的骑兵会出现。涉谷知广说制作组都想把载具作为新元素添加进去。“我们总想尝试一些以前没有过的东西。”而顺着载具的话题很容易联系到那幅海滨图，船只是奇幻游戏中最常见的交通手段。“船只肯定是我们会考虑的内容。”他说，“但是玩家不会实际操控这些工具。”

很显然，以上的披露只是一款游戏最早期的内容，我们甚至还没有看到一张游戏实际运行的画面，而其他细节会随着开发的进展而逐步披露，准备面对死亡的再次来临吧！

■ 曾被命名为“炮灰”的游荡者实在有向《怪形》致敬的意思

死亡空间3

■名称：Dead Space 3 ■类型：TPS ■制作：Visceral Games ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.2.5 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师



■ 取代小朋友们出场的觅食者同样偏好群起围攻



■ 本作尸变体无一不具有干尸化倾向，你觉得他们还算可口吗？

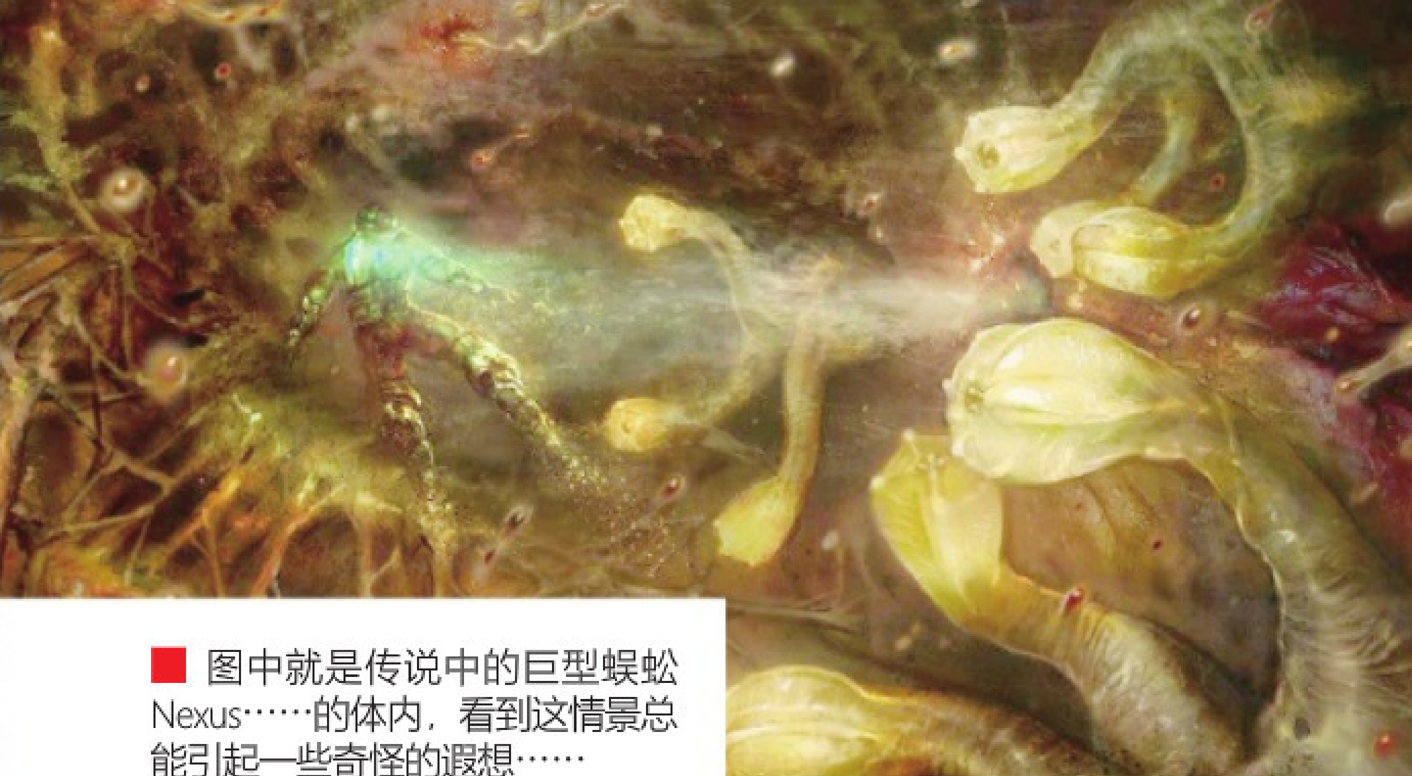
当本期杂志上市时，《死亡空间3》已经在主机平台上发布试玩版了。所以继续“《死亡空间3》的双人合作模式会否让游戏的恐怖程度降低”这个话题已经没有什么意义了。我们不妨讨论下更有建设性的话题，比如说，《死亡空间3》里出现的新“朋友”们。

“游荡者”（Waster），可谓“尸如其名”。这些尸变体依靠厚重的冬季防寒服装来勉强维持着人类的外形。他们漫无目的地在风雪中游荡，期望能逮到一两个错把他们当成人类的倒霉鬼。在我看来，游荡者的这种伪装方式对玩家们是没有意义的，因为看多了恐怖片的人们早就学会了先射击再问话的求生模式。游荡者的攻击方式跟前作中出现的身材高大的“分裂者”类似，在受到一定程度的损伤后会大幅度改变自己的外形，以适应新的情况。分裂者会把自己分割成包括头颅在内的多个小个体，伺机偷袭对手；而游荡者则会在上身严重受损的情况下让上身脱落，展露出自己的真身——长在一对人腿上的疯狂挥舞的触手。如果没有受伤的话，游荡者会使用手中的一对冰镐作为武器来发动袭击。值得一提的是，游荡者的造型很有可能是在向约翰·卡朋特的《怪形》（The Thing）致敬，后者中的怪物也是在南极的漫天风雪中将自己伪装成了身穿防寒服的人类形象。

> 《怪形》中的怪物也是在南极的漫天风雪中将自己伪装成了身穿防寒服的人类形象。

《死亡空间2》中出现的小朋友尸变体（Pack）被Isaac疯狂轰杀的场面曾经引起了一些玩家的反感，所以在本作中一种新的怪物取Pack而代之。这种被命名为“觅食者”（Feeder）的尸变体顺应本作中盛行的怪物脱水减肥热潮，也把自己弄成了严重萎缩的干尸造型。觅食者本质上就是一具黑瘦的皮包骨的尸体，双手特化成了尖锐的爪子，下颚也为了方便进食而括得更开。根据制作组的说法，觅食者的来源是一群因为饥饿而不得不食用尸变体残肢的人类。他们的身体慢慢被感染，变得适应了阴暗中的生活。在这样的环境下，他们的双眼几乎变成了无用的废品，但听觉却变得更加敏锐。这些怪物会在游戏场景中四散开来，搜索食物。

在游戏中与觅食者的对抗会非常有趣。一方面这种尸变体主要依赖听觉捕猎，会主动向有声响的地点靠近；另



■ 图中就是传说中的巨型蜈蚣Nexus……的体内，看到这情景总能引起一些奇怪的遐想……



■ 合作模式中两个主角是无法看到对方的幻觉的，你能确定看到的尸变体真的不是你的队友吗？

■ John Carver这个角色的大量戏份引起了不少的争议，因为玩家们担心这样其乐融融的春游团的气氛会破坏游戏的恐怖感

一方面过强的光会刺激到他们脆弱的双眼，引起他们的注意。所以对抗这种尸变体的最基本的策略就是不要抬起武器（也就不会打开战术灯），靠近墙壁缓缓地移动，这样就不用浪费一点弹药。当然这种策略也有一定的缺陷，那就是在一片漆黑中和觅食者捉迷藏时，有可能你会一头撞上这种不起眼的怪物。

曾在之前的视频演示中一口吞掉Isaac的那个巨型尸变体可能会被命名为“Nexus”，这个词的含义基本是指“连接点、传送门”，而它也确实起到了“传送门”的作用——Isaac在被吞掉后会进入它的消化道内，展开一场悟空调戏铁扇公主和狮驼岭大大王（请读作Da Dai Wang谢谢）式的战斗。所以这场Boss战很可能会是一场体外到体内的多阶段式战斗，也有可能是Isaac在温暖的尸变体体内、 John Carver在冰寒地冻的荒原上，二人来一场冰火两重天、内外夹攻Nexus的Boss战。

除了这些怪物信息，《死亡空间3》还公布了一些“少年你不妨来猜猜看”之类的内容故意弄得含混不清的宣传视频。比如说所谓的“剧情视频”就是讲述《死亡空间3》故事的起源：在2214年左右（《死亡空间》前300余年），人们在墨西哥挖出了6500万年前坠落在地球的黑色“神印”。神印似乎一方面蕴藏着巨大的能量，另一方面又能让人陷入疯狂，并将死者转化为尸变体。统一教膜拜的“圣人”Michael Altman此时还是个普通的科研汉子，他竭尽全力将整个研究设施摧毁，阻止尸变体冲出研究设施。随后，Altman被地球政府派出的特工刺杀灭口。

在能源危机的紧逼之下，地球政府在绝望中开始复制神印，试图获得神印的能量。

数年后，Altman成为被统一教供奉的圣人。此时在能源危机的紧逼之下，地球政府在绝望中开始复制神印，试图获得神印的能量。复制的神印掀起了更大的灾难，地球政府不得不将这些复制品分散到宇宙各地隐藏起来，以免它们祸害人类。不幸的是，重力碎星舰“石村”号在神盾7号行星挖出了复制的红色神印，并先后导致了石村号和土星泰坦殖民地的尸变体浩劫。在这两次浩劫中逃生的Isaac开始寻找摧毁神印的方法——传闻在200年前，曾有人在一个偏远的寒冷行星上阻止了尸变体的爆发事件。获悉这个消息的Isaac立即出发，前去调查事件的真相……

孤岛危机3

■名称：Crysis 3 ■类型：FPS ■制作：Crytek ■发行：Electronic Arts ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.2.21 ■撰文：湖南 攻城学院免老师

■ 猎手将会像《铁血战士》那样进行隐身猎杀



■ 岁月在Sykes军士的腰部与脸颊上留下了痕迹，还有赘肉……



■ “最简单，最直接”，这永远都是Sykes军士的做派



■ 开放但不空旷的场景为多样化的游戏路线制造了机会

在2013年初将要发行的几部“枪枪枪”大作中，《孤岛危机3》恐怕是最为厚道的。相比让用一堆小说和老作品内容拼凑成的所谓“剧情预告片”来忽悠大家的《死亡空间3》，还有那个无比吝啬没透露多少信息的《异形——殖民地陆战队》，《孤岛危机3》近期堪称诚意到爆，几个预告片都包含了丰厚的游戏信息。

预告片提供的最重要的信息就是《孤岛危机3》全新的战斗体验。通过《地狱之城》《猎杀》两个预告片以及一段长达6分钟的游戏视频，我们能直观地感受到《孤岛危机3》独特的范儿——跟过于沙盘化的《孤岛危机》初代相比，新作的战斗节奏更快，场面更火爆；跟尝试电影化路线的《孤岛危机2》相比，新作的战斗方式更自由，玩家有更多的选择。

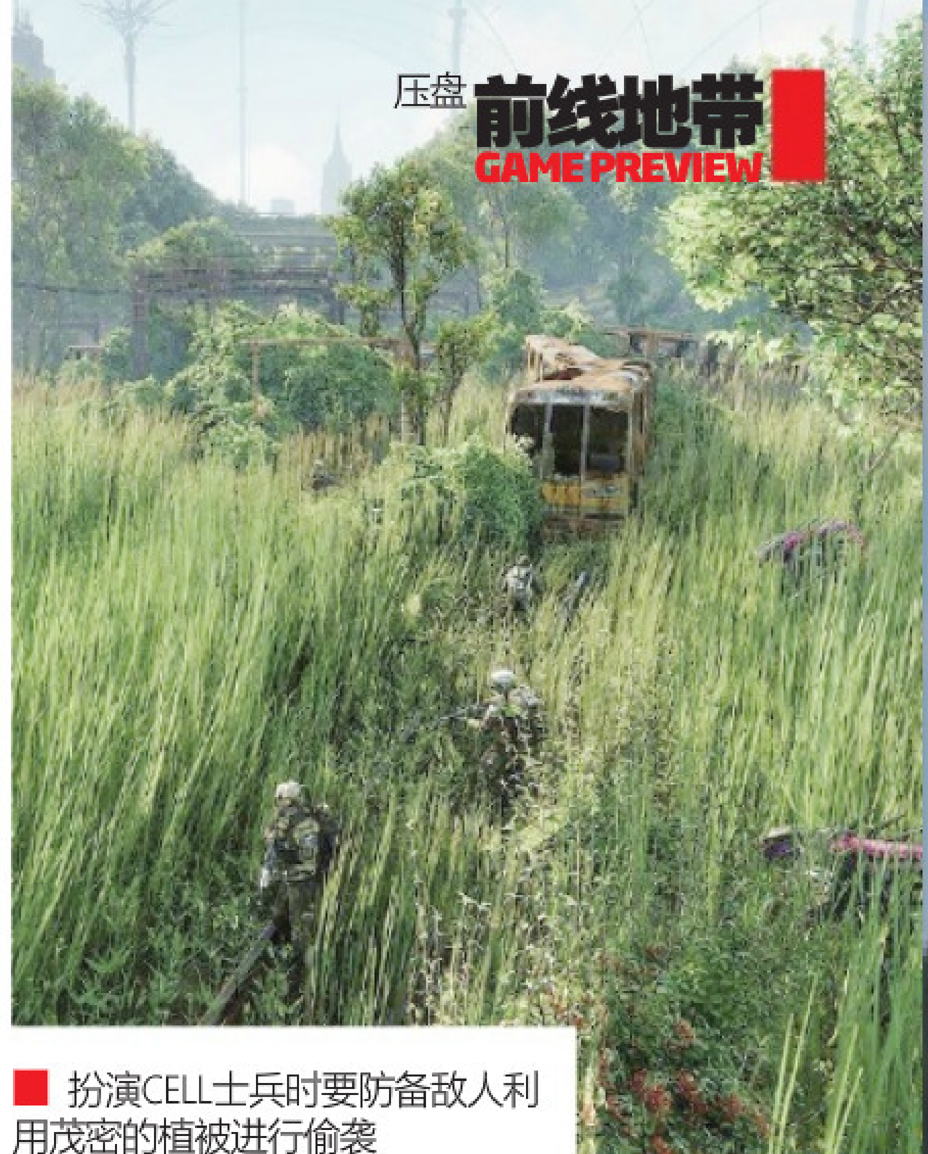
这种新体验大抵得益于三方面的改进。首先，纳米服的操控变得更简单，每个特殊功能都终于有了对应的快捷键，实现《孤岛危机》片头中那种装甲、力量、速度模式的连续切换不再是难事。其次，武器的设计终于显得更科幻了一点，身穿时髦值爆棚的纳米服的主角终于不用总拿着几十年前开发的传统武器了，能一发击毙CELL防御塔楼的疑似重型特斯拉炮的大杀器、瞬间喷射数百枚微型弹药的台风式“步枪”、可将目标熔化成渣的Ceph等离子武器将会满足科幻爱好者们的追求。最后，也是最重要的，是游戏的环境变成了城市和丛林的结合体，范围不会过大，但足够玩家尝试多种路线；有足够多的视线遮蔽物，但不会妨碍玩家射击。在这样的环境下，玩家可以开装甲模式硬冲，可以用自动榴弹大杀四方，可以用纳米视觉模式隐蔽狙击，还可以无限风骚一把——借植被的掩护游走在敌人中间，用复合弓来一次只会在电影里出现的弓箭近战射击。

> 首先，纳米服的操控变得更简单，每个特殊功能都终于有了对应的快捷键。

在出场角色方面，你也许已经忘了在灵山岛码头用狙击步枪掩护主角“Nomad”的那个队友长什么样子，但你大概不会忘记《孤岛危机——弹头》封面上那个满脸写着“坚毅”二字的光头主角“Psycho”——Sykes军士。在《孤岛危机2》里，Alcatraz通过纳米服获得了“先知”的记忆：“先知”曾与Hargreave激烈争吵，因为Hargreave



■ 这种规模的爆炸才对得起科幻游戏的名头嘛！



■ 扮演CELL士兵时要防备敌人利用茂密的植被进行偷袭



■ 这个系列游戏的人设一直在进步，但CELL士兵似乎是个例外



■ 在危机四伏的地形上，集体行动永远是安全的保障



■ 扮演CELL部队的玩家们有3种职业可以选择：突击兵、近战专家和狙击手。场景中会散布很多弹药补给点，所以CELL部队不用担心自己会把弹药喷完。更美的是防爆盾这种人民群众喜闻乐见的东西也被引入，把它拿在手中可以抵挡射击，把它扔出去也可以一击毙敌，堪称《孤岛危机3》兵器谱前三名的有力竞争者

认为，是自己开发的纳米服将Sykes等人变成了超人战士，但“先知”却认为与纳米服的精神连接让Sykes他们变成了行尸走肉。这段对话让我们禁不住开始担心Sykes的命运（至于“Nomad”，也就是Jake Dunn中尉的命运就不用担心了，他已经妥妥地死掉了）。

也许Crytek终于意识到“先知”这种黑人大叔Barnes+拉美裔汉子Alcatraz合体的主角过于那啥，也许是为了打感情牌，总之，Sykes军士回到了《孤岛危机3》中，与担任主角的“先知”并肩战斗。在最开始，Sykes只是在无线电中与“先知”协同行动，指引他爆掉了一座不断喷射榴弹的CELL穹顶防御塔楼。在后来的战斗中，Sykes就直接杀出来与“先知”并肩战斗。虽然面相苍老了不少，也没穿纳米战斗服，可Sykes军士依旧保持着他在灵山岛上的彪悍本色：当穿着纳米服的“先知”表示，对封闭的隧道束手无策时，Sykes想出了用一辆废弃的油罐车+斜坡+初中物理学原理直接撞开路障冲过去的“计划”。这么个队友的回归，想来会让《孤岛危机3》中数量渐多的电影化桥段增色不少。

多人游戏方面，“成为终极猎手！”这个口号已经蔓延到了《孤岛危机3》的联机部分，在新的“猎手模式”下，一部分玩家会继续体验“先知”在单人剧情中猎杀CELL公司部队的快感，而另一些玩家则要用自己的表现证明“若非NPC的智商实在令人着急的话，‘先知’这流寇早就被拿下了”的言论。在猎手模式下，会有一两名玩家扮演猎手，其他玩家则扮演CELL士兵。

猎手们的目的是在限定时间内尽可能多地猎杀对手，并将其转化为新的猎手。

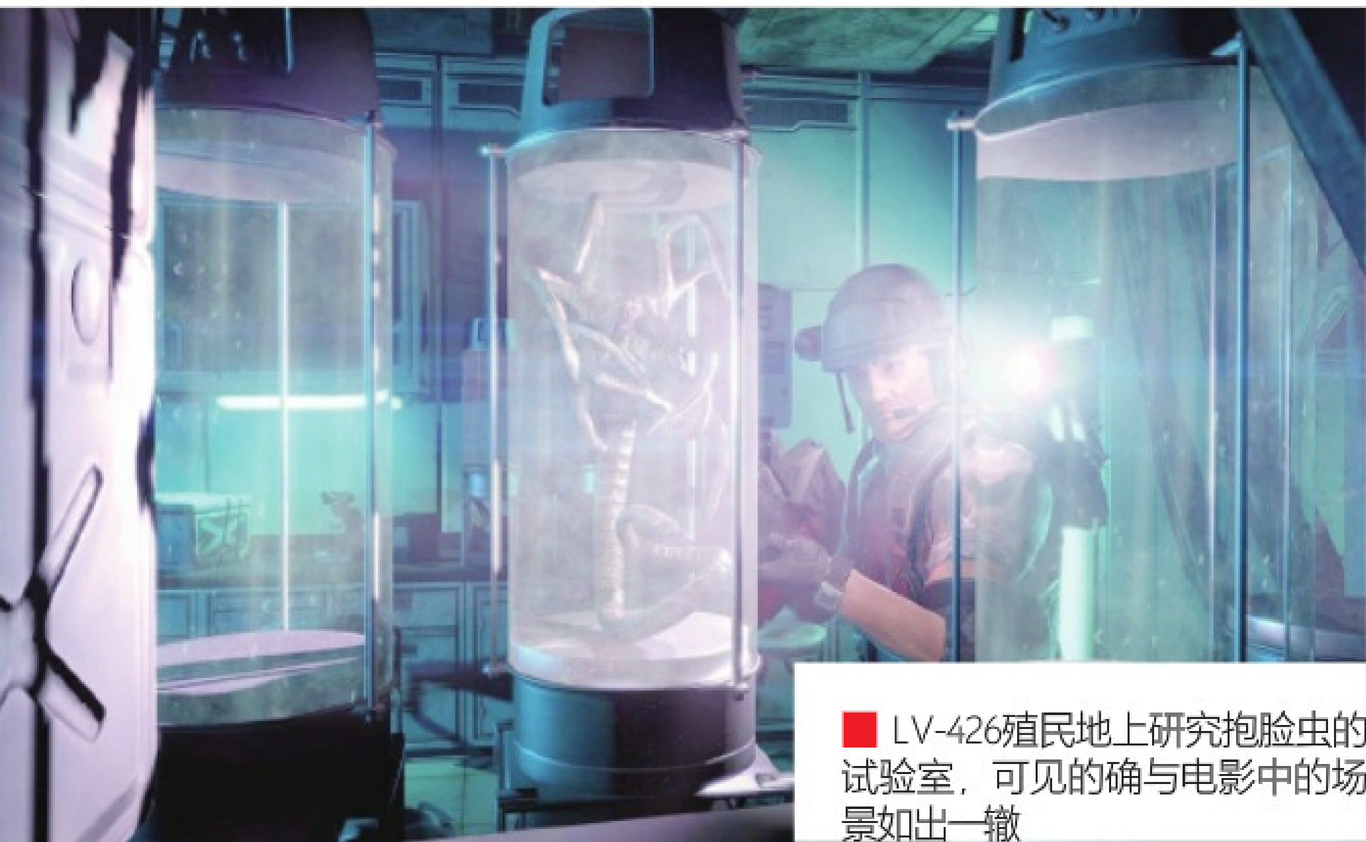
猎手们的目的是在限定时间内尽可能多地猎杀对手，并将其转化为新的猎手。CELL部队的目的自然就是尽可能活下来，只要撑过一定时间，还幸存的CELL部队就能获得分数。

听起来和《半衰期》时代就出现的僵尸MOD很相似，但以前的“猎手”们没穿着能隐身和吸收伤害的纳米战斗服，没拿着威力惊人且有多功能的复合弓，也不会通过HUD界面将目标们的动向一览无遗。所以，终极猎手更像是《铁血战士》中的外星猎人：通过隐身和探测上的优势来保持与猎物们的若即若离，在捕捉到射击机会时一击毙命，随后抽身准备下一次攻击，最终将一整群猎物一点点蚕食掉。

■ 这种头上有黄绿色脓包的异形与之前公布的冲锋手略有不同，难道就是传说中的自爆异形？

异形殖民地陆战队

■名称：Aliens: Colonial Marines ■类型：FPS ■制作：Gearbox Software ■发行：SEGA
■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.2.12 ■撰文：湖南 攻城学院兔老师



■ LV-426殖民地上研究抱脸虫的试验室，可见的确与电影中的场景如出一辙



■ 异形女王巢穴与电影中的略有不同，大概是因为电影中的那个已经被爆掉了吧

在临近发售的时刻，Gearbox Software终于抛出了《异形——殖民地陆战队》所谓的剧情预告片。从这部预告片看来，Gearbox是铁了心要将LV-426行星的故事延续下去。

我们都知道，一群可怜的男女大兵们在1986年那部《异形2》中乘坐USS苏拉克号战舰前往LV-426行星，调查殖民地失去联络的原因。他们满不在乎地以为自己所面对的不过是又一次轻松愉快的“杀虫任务”，却在行动中遭遇了异形的伏击，除了Hicks下士外全军覆没。《殖民地陆战队》的剧情预告片正是以苏拉克号成员发来的视频拉开序幕——“我所属的部队在LV-426行星上遭遇惨重伤亡，被派往LV-426行星的殖民地陆战队员可被视为全体阵亡。”

这一次故事的主角是USS塞佛拉号上的殖民地陆战队成员。他们在降落到LV-426时已经获悉了战友们遇害的消息，所以也就没再摆出电影中那种搜索救援行动的“温和”态度，而是杀气腾腾地展开了战斗队形——在“夏延族人”武装登陆艇的掩护下，数辆M577装甲运兵车大开灯光，直接杀奔殖民地的废墟。由于M577和“夏延族人”的机设都源自1986年的电影，所以他们的外形看上去会有一点点的土。但“土”并不妨碍这两种看似“交通工具”的家伙在自己浑身上下塞满大杀器：“夏延族人”要在战火中将一群陆战队员平安送到战场，所以它挂载着从对空导弹、拦截弹、对地导弹、低成本短距指导武器、多模式弹头武器和无控火箭弹的各类凶器，一看就是那种极其能打的样子；外型十分低调的M577虽然名为装甲运兵车，但它的几种变体配备的武器分别是等离子炮、激光器和荷电粒子束——《星际争霸》中Protoss族的武器大概也就凶残到这个科技等级了。

> 由于机设都源自1986年的电影，所以他们的外形看上去会有一点点的土。

如果有必要的话，塞佛拉号战舰也可以投入对地支援——这个装着磁轨炮、动能导弹、粒子束、激光阵列和空雷布撒器的大家伙已经能和《光环》中的星盟战舰正面对抗了。

Gearbox还尽量在这一段短短的视频里塞进了许多能在1986年的老电影中见到的元素：P-5000型后勤用动力外骨骼在战舰上为武装登陆艇装载弹药，武装登陆艇的驾驶员也同样是戴着太阳镜嚼着口香糖的大姐，甚至连以韦兰德公司



■《殖民地陆战队》大概又能掀起一股基友联机外星杀虫或者被虫杀的热潮



■ 脉冲步枪、智能机枪与动态感应器是陆战队员们手中不够时髦但有效的装备



■ 智能机枪的自动锁定攻击可以阻截住一大群凶残的异形



■《异形2》中陆战队被伏击时的对话大概又会出现在本作中



■“脆弱”的潜伏者在近身后就会让人类认识到自身也同样脆弱

创始人韦兰德为原型的生化人（与电影中的生化人“主教”同一造型）也出现在了视频中。

虽然这段视频没有为游戏的剧情提供的足够的信息，但还是留下了一点线索。根据视频中人物的对话，我们可以猜出，剧情仍然会和“异形”系列一贯的阴谋论有关。女士兵质问舰长：“苏拉克号不是被派往某地执行任务了吗？它怎么又会出现在LV-426这个破星球附近？”男性角色质疑道：“苏拉克号上究竟发生了什么事？”这两句话都在暗示着我们，USS塞佛拉号上的殖民地陆战队们所面对的，绝对不是一次“简单的搜索与救援任务”。

相比几乎是在脸上写满“我就是忠实于电影原著啊”的单机部分，本作联机部分的处境有些小尴尬——Gearbox“创作”了一些新品种的异形，却又硬要为自己扯一块“忠于原著”的遮羞布，说什么创作新的异形是为了不破坏原有的异形形象之类的蠢话。

其实是否忠于原著并不是最重要的，玩家们会关心的是在联机模式下新的异形品种是否好玩。在去年我们就知道了的“粉碎者”（Crusher）很可能已经更名为了“冲锋手”（Charger）。这种与原作中的Praetorian异形禁卫对应的大家伙拥有标志性的倒三角防弹头部、大量的生命值与轻易撕裂对手的惊人攻击力，每次出现都必然会吸引陆战队员的绝大部分火力。当然，“冲锋手”过于强大的战力决定了它属于几分钟才能重生一次的稀有物种，在异形的队伍中扮演的是冲击防线、扰乱人类部署的突击型角色。对了，你是否有想到“死剩四个”里的“坦克”？它们扮演的是同一种角色。

> 根据视频中人物的对话，我们可以猜出，剧情仍然会和“异形”系列一贯的阴谋论有关。

与异形相比，陆战队员那边的变化就相对较小——他们穿的还是1986年的行头，装备的还是动态感应器、脉冲步枪、霰弹枪、喷火器和智能机枪这老几样。不过这些东西在游戏里的威力可远比电影里的强，前几部作品里往往是看到一群人到处追杀异形的，电影里那种一个异形弄死一群人的事基本上属于美好的幻想。要打败陆战队员，最好还是在他们刚刚经历了一场混战之后相对放松的时候出手偷袭、趁着有人倒地需要同伴搭救的时候偷袭、趁着杂鱼异形们围攻的时候偷袭…… P

皇牌空战突击地平线

■名称：Ace Combat: Assault Horizon ■类型：CFS ■制作：Project Aces ■发行：Namco Bandai Games ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013 ■撰文：上海 S.I.R



■ 作为南梦宫支柱性的几大系列之一，“皇牌空战”近几作的销量下跌显著，《突击地平线》正设法从这一困局从解脱出来，它兼顾了老玩家与新玩家的口味，在市场上也难找到同类产品。而至于这一改变孰优孰劣，恐怕一时还难有定论



■ 传统的驾舱视角依然健在，让游戏的投入度更高



■ 武直关卡是第一次进入“皇牌空战”的世界



■ Janice平时十分开朗，一上战场就化身为了强硬的轰炸机师

如果你想去定义“皇牌空战”系列，很快就会陷入困境。它的操作方式像是一款飞行模拟游戏，但同时它又远远不如“简氏”系列那么严肃——战斗机可以携带200发以上的导弹，每关都能干掉近一个师的空中力量。南梦宫将3D的空战与街机化的游戏风格融为一体，已有20年的历史，其间断断续续地推出新作，累计销量也达到了1200万之多。此类游戏的模仿者远有科乐美的《空战三角洲》，近有育碧软件的《鹰击长空》，都算是有些名气。对PC玩家来说，正统的《皇牌空战》迟迟没有移植，总是一件憾事。所以，《皇牌空战——突击地平线》在发行主机版一年后低调宣布PC版，就颇值得重视了。

本系列一直以架空世界为背景，方便地影射当今的各大国，避免了政治上的麻烦，也为其故事创作提供了丰富的空间。如系列第三作《电子空间》将舞台搬至未来，充满《攻壳机动队》式的赛伯朋克气息；第四作《破碎天空》以一个巨型轨道炮引发的战争为契机，以孩子的视角来观察这场战争。《突击地平线》则是系列首次以现实世界为背景的作品，时间设定在2015年，非洲大陆上的反政府浪潮终于激化，连锁反应下，国家间也爆发了大规模战争。一些政府向西方求救，北约组织多国部队来到非洲战场。

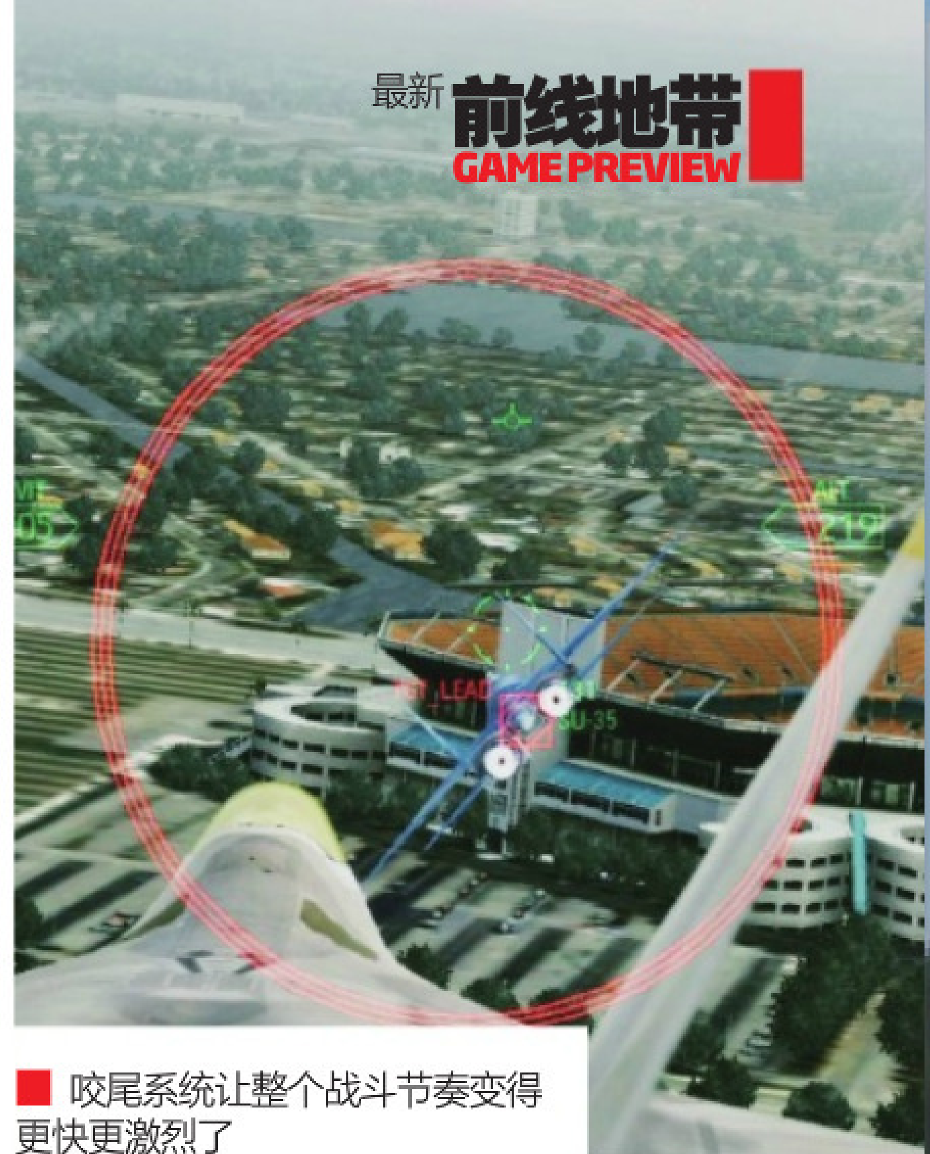
游戏以主角的一场恶梦为开端，作为北约军队的一名飞行员，最近他所在的部队流传着“反政府军握有新型炸弹”的传言，究竟是谁为反政府军提供了这种新型武器？William Bishop中校将在战斗中寻求答案。

> 如果你是系列老玩家，会发现这是系列第一次使用有名有姓且能看到相貌的主。

如果你是一位系列的老玩家，会发现这也是“皇牌空战”第一次使用有名有姓且能看到相貌的主角。除了William外，玩家在游戏里也有机会使用Janice，一位开朗可爱的短发美人，她负责轰炸机的关卡；以及Doug，一名黑人，他出现在直升机关卡。本作的反派是一位名叫Andrei Markov的俄罗斯将军，他的妻子在美军的空袭中身亡，于是他对美国产生了强烈的敌对心理，并最终成长为一名反人类份子。他所驾驶的战斗机有鲨鱼嘴的涂装，毫无疑问将与主角展开一场恶战。本作不仅在设定上向“真实系”靠拢，并且继《鹰击长空》



■ 敌机依旧可以排出干扰弹来避开导弹的袭击



■ 咬尾系统让整个战斗节奏变得更快更激烈了



■ 本作取消了HP制，转而变为CoD式的回血方式



■ 酷似核武的爆炸烟云，这是否是反政府武装的秘密武器？



■ 机体的受损动画非常细致，在咬尾视角下可以看到被击中的敌机渐渐分崩离析

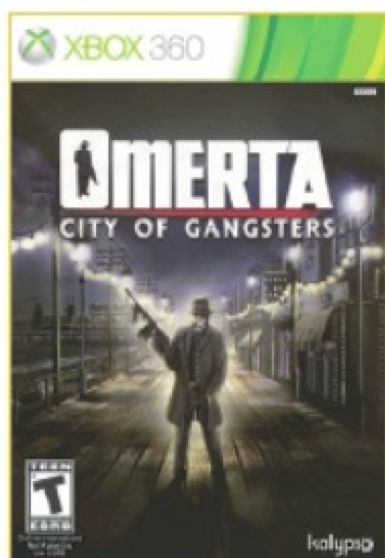
后，也采用了GeoEye提供的地图。游戏的场景从非洲到莫斯科，可以看到许多现实中的建筑物，简直就像是《使命召唤》出了一款空战版本。

制作组表示，《突击地平线》并非《皇牌空战7》，所以，本作和系列并非一脉相承的关系，而是一个新的开始，在系统上有颇多变革之处。除了常规操作外，本作最值得提的新系统叫做“短程突击”（Close Range Assault，CRA），它将“皇牌空战”从以往的节奏基础上再次拉快，当玩家贴近敌机至一定距离时，便可发动CRA，此时自机会自动对敌机咬尾，并且准星会持续追随敌机，直到对方彻底摆脱。新系统的纳入将让狗战变得更简单，任何人都能很快上手，并且享受穿行的乐趣。到这里不得不提的是《突击地平线》的机体受创动画，当玩家进行CRA时会看得更加明显，敌机将不再像以往一样只是冒出一点火星，而是会生猛地表现铁皮飞散、火花四溅的景象，直至被撕成碎片。就像制作人所说的，看上去像人的身体被炸飞，燃油似血般喷出来。CRA系统有优势也有风险，当敌机被我方咬尾时，它同样会有机会做一个回转动作，转而对我方实施狗战。这种快速的攻防转换也会体现在游戏的在线模式里。CRA系统不仅能用在对敌方战斗机的决斗里，同样也会用在轰炸任务中，它还可以为自机作出轰炸路线的导航——这显然是针对以往轰炸时需要多个来回而作出的改良。

大量的脚本让你会自然而然地想到《使命召唤》，这也正是《突击地平线》所追求的。

就像上文中提到的，游戏不仅有战斗机的关卡，你也能驾驶B2这样的庞然大物与长弓阿帕奇。

B2的轰炸任务更像是潜入任务，自机的主要任务是回避雷达的扫描范围，并对着轰炸路线扔雷。长弓的关卡则是操作这个超级狠角色扫射那些非洲雇佣兵、发射导弹干掉机动的车辆。如果你认为这些就是《突击地平线》的全部，那就错了，这款游戏还提供了AC130以及机枪手位等体验，而其中值得一试的或许是一些紧张的追击任务，其中有一关甚至需要玩家紧紧跟随一枚火箭并将其击落。这也是以往“皇牌空战”中没有涉及到的。任务中，大量的脚本让你会自然而然地想到《使命召唤》，这也正是《突击地平线》所追求的。P



黑手党
黑帮之城

■Omerta: City of Gangsters■STG■Kalypso■Kalypso■PS3/X360■2013.2.1■美版

就像HBO剧集《大西洋帝国》所表现的那样，在上世纪20年代的美国都市，真正的统治阶层是黑帮。故事的发生地大西洋城，也是当时美国社会的一个缩影。在故事同样发生在这座黑暗都市的《黑手党——黑帮之城》中，玩家将从掌控一个只有4名成员的街头小帮派开始，一步一步构筑和经营自己的犯罪帝国，用金钱来收买权力，最终把持整座大西洋城的运转。

本作可以视为一个黑帮版的《幽浮》（XCOM），你需要雇佣马仔，以类似“模拟城市”的方式建造各种功能设施，优化赚钱机器的效率，并且根据敌对帮派的发展情况展开有针对性的行动。禁酒令时期最为赚钱的业务莫过于酒精贩卖，走私酒仓库、黑酒吧和挂着药房招牌的贩酒窝点是所有黑帮的经济命脉，它们也是黑帮大战的焦点区域。触发战斗后，玩家需要在回合制界面中大干一场——无论是规则、用户界面还是战术都是《铁血联盟》（Jagged Alliance）的翻版。虽然画面看上去远远没有《幽浮》新作那样养眼，但游戏的物理细节效果还是相当出色的。


游戏中少不了《大西洋帝国》观众熟悉的海滨场景


战斗画面让人想起许多更早的策略游戏



狡狐大冒险
时空大盗

■Sly Cooper: Thieves in Time■ACT■Sanzaru Games■Sony Computer Entertainment■PS3/PSV■2013.2.5■美版

如果不算上PS3平台上的复刻作品，《狡狐大冒险——时空大盗》距离前作《盗亦有道》（Honor Among Theives）已经有了整整8个年头，再考虑到开发商从Sucker Punch变成了Sanzaru Games，玩家们很容易将本作当成是一次“Reboot”。事实上，《时空大盗》依然是正统续作：Bentley在3代故事中发明的那台时空机被神秘恶人掠走，为了防止时间线出现动荡，库珀家族的“长尾巴贼”们只能穿越到不同的时空断层，对蝴蝶效应进行各种修正，并合力阻止坏蛋篡改历史的图谋。

时间旅行题材与这群狐狸大盗的故事其实并不违和：库珀家族成员们在前三作中使用的各种科技装备都是根据祖先流传下来的手稿打造而成的。通过时空机与那些从事骑士、武林高手、日本忍者、印第安酋长等等不同“职业”的祖先们会面，从他们那里直接“同步”科技和技能，用属于现代人的思维和行为方式帮助他们排忧解难，一同捍卫库珀家族的荣誉——还有比这更能吸引系列玩家的故事吗？


母狐狸Carmelita Fox在本作中将以可控角色登场


看上去库珀家族还有一位当过海盗的祖先



特种部队
X小队

■Special Forces: Team X■ACT■Zombie Studios■MicroProse■PSN/XBLA■2013.2.6■美版

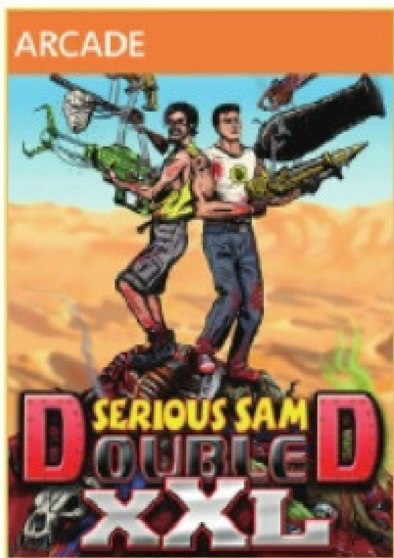
《特种部队——X小队》是Xbox 360平台上最为常见的“Cover-base Shoot”游戏，采用4人编组作战方式，从“战地”系列借鉴了强调团队利益的得分系统，以及从《现代战争》那里抄来的Perk（游戏中更名为Skill）、装备插槽和连杀奖励等概念。除了卡通渲染的表现方式以外，一切看起来都是那样司空见惯……

然而就是这样一个外表平庸的游戏，却给射击游戏的对战方式带来了一种前所未有的创新：动态地图。游戏没有现成的Map，作战场景的结构，道具、重生点所在的位置，都是由双方玩家以投票方式来决定的！具体说是这样的：每张地图都由3块区域组成，双方玩家各自从10个模版中选出一个，电脑随机决定剩下的一个区域为何。在这种机制下，玩家即便已经对自己所选板块的构造烂熟于心，也断然不会提前知晓其他两个区域的地形情况。即便是在同一个场景中进行比赛，每局的地图构造都是大相径庭的。既然地形不熟，对于双方玩家来说，只有将全部注意力放在团队配合上，才能有胜利的希望。



地图的随机性，使得蹲坑变得毫无意义


高度的自定义是本作的一大特色



疯狂萨姆2D 特大号

■Serious Sam Double D XXL■ACT■Mommy's Best Games■Croteam■PSN/XBLA■2013.2.20■美版

两年前Mommy's Best Games曾经推出过《英雄萨姆》的2D射击版，“塞爆屏幕的怪物”这一系列标志特色，在横版世界中也得到了完美的体现。即将在PSN和XBLA上推出的这部《疯狂萨姆2D——特大号》，还将在原有“火力”基础上进行全面升级。

前作与以《合金弹头》为代表的传统横版射击游戏的最大不同在于“枪架”（Gun Stacker）的设计，这种道具能够把6把武器捆成一扎同时射击。《特大号》将枪架改造成了一种提供升级功能的火控系统，让每一支枪在累积一定的经验值之后都能解锁对应的特殊攻击效果。以霰弹枪为例，技能解锁项目分别是减速子弹、自动追踪子弹，以及发射电子蝗虫群去干扰大批敌人的行动。全新的武器系统使得玩家在制造枪林弹雨以外，还需要考虑技能搭配才能有效地控制局面。对应这一新要素，本作在关卡设计中也会安排许多靠物理伤害无法杀死的敌人，玩家必须用合理的武器技能才能让它们露出来破绽再全力轰杀。P



绝对不逊于FPS版的超级重口味



两名主角，12种武器同时开火……何其壮观呀！



真·三国无双7

■Shin Sangoku Musou 7■ACT■Omega Force■Tecmo KOEI■PS3■2013.2.28■日版

《真·三国无双6》中加入的武器切换、EX攻击、易武、第二套无双乱舞等新系统极大地丰富了游戏的动作性，但由于设计上的不完善，也让游戏的“无脑割草”作风再一次突破了下限。从“无双7”目前公布的资料来看，“暗荣”显然在拨乱反正方面下了不少心思。

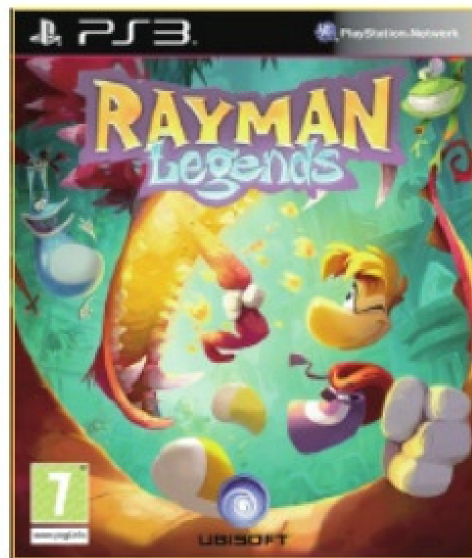
本作新增的“三方相克”概念会让同敌将之间的战斗脱离“无双胡秒”的闹剧。根据武器装备的不同，战场中的每一个非大众脸角色都会拥有“天”“地”“人”3种属性，彼此循环相克，但这也并不是说“人”属性的角色在遇到“地”属性之后会在攻防数据上有多大的优势，玩家必须满足一定的条件，比如达到限定的连击数才能让自己的先天优势转变为可见的胜势。同样，受到克制的一方也并非只有被动挨打这一条道可走，在对方发动C技的瞬间使用易武攻击命中对方，就能对其产生吹飞效果，玩家也可以趁机切换到其他属性的武器，扭转劣势。本作的无双乱舞种类提升到了3种（新加入空中无双），两种地面乱舞也区分为了低伤害、大范围的清场技，和小范围、高伤害的必杀技。P



云妹终于回归云弟了，本作的人设开始趋向正常化



无双的清场和单体杀伤在本作中得到了区分



雷曼 传奇

■Rayman Legends■ACT■Ubisoft Montpellier■Ubisoft■Wii U■2013.2.28■美版

《雷曼传奇》是2011年育碧软件大热的平台动作游戏《雷曼——起源》的续集，它讲述的是Rayman、Globox和再次回归的Teensies被困在了一间堆满风景油画的魔法屋之中。唯一离开的方法就是依次进入画框中的世界，在2D世界中同形形色色的怪物战斗，解开其中的谜题。本作继续发挥UbiArt强大的动画引擎的优势，不仅在2D上有更细腻的表现，还能用更3D的空间感来表现平台游戏的画面。

游戏系统与《起源》相比并没有太大的差异：玩家使用跑、跳、拳击、脚踢和魔法进行横版冒险。除了3名老角色以外，4P玩家还能激活隐藏的女性角色Babala，从而实现四人同屏作战。对应Wii U的操控特色，其中一名游戏者还能扮演一个非实体化的角色Murfy，通过触摸屏来对当前场景实施影响，比如抓取特定的敌人、剪断绳索、开辟捷径和升降平台。Murfy的能力需要队友们贡献搜集到的“笑脸”来维持。这也意味着那名“扮上帝”的玩家如果自己和队友不给力，那么就只能沦为酱油级的角色了。P



走呆萌路线的画风符合时下宅男们的审美标准



最多5人同乐，Wii U必不可少的特性

本月头条

"星际2"新年福利，放送免费地图

2013年伊始，为了让广大玩家体验到《星际争霸Ⅱ》的更多丰富内容，暴雪和网易已将一系列在游戏大厅内广受欢迎的推荐地图加入了《星际争霸Ⅱ》体验版中，包括4张玩家自制地图和3张官方地图——艾尔食神、求生无路和星宝迷阵。即便你和你的朋友还没有购买《自由之翼》，也可以下载游戏体验版，免费体验以上新地图。

头条看点：目前暴雪和网易仍旧对畅玩版玩家推出优惠措施，将游戏账号升级至《星际争霸Ⅱ——自由之翼》畅玩版，将免费获得《星际争霸Ⅱ》的下一部资料片《虫群之心》。

■《魔兽世界》5.2公众测试服务器上线

《魔兽世界》5.2补丁已经于新年期间上线供公众测试，这个补丁增加新的日常任务区域雷神岛，类似于《燃烧的远征》时代的奎尔丹纳斯岛，岛上的区域会随着整个服务器玩家的进度而逐步解锁，完全占领后还可以解锁雷霆熔炉，铁匠将可以用它打造"过去的经典武器"。岛上还有新的稀有世界首领和各种野外宠物，以及全新的团队副本雷电王座，这将是一个类似于经典副本奥杜尔和冰冠堡垒一样的大型副本，包括隐藏首领在内共有13场首领战。另外，所有职业的平衡性都会在这个补丁中进行调整，农场和宠物战斗也有许多改进，玩家可以从"老愚"手中购得日歌农场，让它真正成为自己的农场，自己的"家"。此外，补丁还包括新的场景战役，术士将可通过一条任务线来获得期盼已久的绿色火焰。



雷电王座是类似奥杜尔和冰冠堡垒一样的大型副本，包括隐藏首领在内共有13场Boss战（图片来源：MMO Champion）

■《魔兽世界》"炮艇"刷新时间将大幅缩短

MoP中重新加入了世界首领，给玩家们带回了"愉快"的记忆，15分钟一刷的怒之煞还好，72小时冷却然后在48小时内随机刷新的"炮艇"就不一样了，但是它掉落496装备和坐骑，又实在太诱人，所以冷却时间一到就有无数人蹲守。富有共享精神的玩家们更发现了脱团分享的办法，让所有参与的同阵营玩家都能获得掉落。暴雪官方微博许可了这种灰色做法，甚至在5.2补丁中还索性支持这种方法，不需要组队，任何参与击杀的同阵营玩家都会获得掉落。与此同时，"炮艇"的刷新时间也会大幅缩短，因为它被新的稀有恐龙首领代替，后者将继承暴雪希望的"稀有"和"具有挑战性"的特点。

■黎明之翼公会首杀25人英雄精锐模式无尽守护者

国服公会黎明之翼取得了25人英雄精锐模式无尽守护者的世界首杀。类似于奥杜尔钢铁议会的设计，按不同的顺序击杀3个守护者决定了战斗不同的难度，而最高难度会掉落更高物品等级的"英雄精锐"装备。由于亚洲地区25人模式的掉落本来就更高级，所以获取的装备物品等级高达524。虽然亚洲地区10人和25人进度分开且25人可获得更好的装备，相对其他地区有装备优势，但这对国服公会来说仍然是一个了不起的成就。

暴雪焦点

单刷

对暴雪来说，单刷可能只是很小一部分玩家浪费副本资源的行为，但对这些玩家来说，却可能是活动之余最大的乐趣。我觉得也只有单刷的时候，你会觉得自己的角色比以前强大了。平时你总是会面对更强的怪物，副本中开荒的时候Boss也总是会让你感到自己的渺小，只有当你三两下就能击杀曾经和39个队友拼命打半天才能击败的旧Boss时，你才会觉得你比几年前强太多了。

曾经1亿血量的巫妖王站在我们面前是如此的高大威猛，而现在一个死亡骑士就可以将他击败，当然，那是全世界单刷能力最强的一个死亡骑士。不过有趣的是，同样的事情，一个80级的骑士也能够做到。听起来有些不可思议，但在MoP中，感谢被暴雪改来改去因而出现漏洞的复仇机制，感谢奇葩的、只要80级就能使用的一些MoP装备，一个80级的角色反而能做到很多90级角色做不到的事情。当然这其中主要是靠漏洞跟运气，没什么技术含量。更搞笑的是，这样的角色还可以单刷85级副本巨龙之魂，甚至有人都开始尝试单刷MoP的首领了。

这可能有点走得太远了，所以终究引起了暴雪的注意。不然的话，一个80级的首领而已，玩家不但要特地去练一个80级的骑士，收集装备也要花不少金币和时间——想想"无敌"1%的掉落率，平均刷两年才会掉一只啊！P


单刷女王Mione大战巫妖王

熊猫人之谜 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：网之易网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://www.battlenet.com.cn/wow/

《熊猫人之谜》未来改动汇总

■福建 Coldwind

近期有不少的访谈、官方蓝帖和微博谈及《魔兽世界》5.2补丁及未来版本的一些改动，下面是其中一些有意思的内容的整理。

1.目前的计划是，5.2的装备无法升级，只有没加入新团队副本的补丁会允许装备升级以作为过渡。

2.空中战斗/PvP不可能实现，战斗系统需要进行重大调整才能做到。

3.有计划让法术可以击中目标身体的不同部位，但短期内无法实现，那是一个大工程。

4.暴雪计划让玩家可以以某个角色（坦、补、DPS）排随机团队，然后再设定另外一个角色来获取掉落，但在菜单中选择两个角色可能有点混乱，他们需要为此设计一个合适的界面。

5.一个角色本周达到勇气点数上限后，同账号下所有角色会多获得50%的勇气点数，但只限于同一服务器上的，这是由于技术方面的限制。

6.关于给25人团激励以解决25人公会消亡的问题（只有亚洲地区10/25人进度分开了），暴雪有个计划，但具有争议性，目前还无法公布。

7.设计师们讨论过让所有控制技能共享效益递减，但这样的改动太重大，只有等到资料片的时候才有可能实现。

8.可能会尝试其它提升声望的途径，只要不是刷一两天副本就崇拜就好。

9.虽然PvP饰品削弱了，但有些技能爆发还是太猛，5.2补丁会做出调整。

10.战斗宠物虚空蟑螂本不算蟑螂，会死于自己的天启技能，5.2补丁会修正。

11.会考虑类似安其拉开门的世界事件，但需要改良的模式，不至于让所有玩家聚集到一个地点让服务器崩溃。

12.暴雪承认，《魔兽争霸Ⅲ》在中国被大量盗版，结果却提高了“魔兽”系列的知名度，为后来《魔兽世界》在中国的成功打下了基础。

13.挑战模式可能有改进的空间，或许可以扩展到电子竞技赛事中。不过电子竞技并不是《魔兽世界》的开发重点，《魔兽世界》还有很多更重要的方面。

14.“千钧一发”系列光辉事迹要求团队在没有增益或减益效果（类似冰冠堡垒和巨龙之魂那样的）的帮助下击败T14团队副本的最后首领，但由于目前没有发现大量公会被卡住，所以，虽然预留了接口，但暴雪还未决定是否要加入这些增益/减益效果。不过不管怎样，这些光辉事迹到5.2版本就无法再取得了。

15.考虑过为了方便小号而调整所有专业技能。

16.5.2补丁的装备会优于升级过两次的当前装备，所以目前版本的玩家刷“勇气”升级所有装备并不是必须的。

17.为了方便小号取得PvP装备，会考虑合适的方案，例如征服点数也加入一种类似于“远古勇气”那样的增益效果（当你的一个角色获得的勇气点数达到周上限时，你在同一服务器上的所有角色都将获得50%的额外勇气点数）。

18.目前的位面技术导致玩家无法帮助在不同任务位面的朋友，可能会考虑解决方案，例如根据队长决定队伍进入什么位面。

19.在银月城无法飞行并不是出于技术限制，而是修改城市让它在飞行坐骑上看起来真实需要进行大量的图形设计，花费的时间都足以设计一座新的城市了。

20.声望奖章（达到崇敬后购买使用，可使同账号下所有角色该声望的获取速度提高100%）如果成功，可能会应用于旧的声望。

21.暴雪和那些精通数据和理论基础的玩家们讨论过职业的调整方向问题。

22.主副手武器将被允许在塑形时通用，动画相同的武器也将可以通用，比如长柄武器和法杖，单手斧、锤和剑，双手斧、锤和剑。绝大多数主手武器将会改为单手武器。



目前强势的机械小猫在5.2版本会被削弱，有趣的是，这还是NGA论坛的一位版主用英文在官方微博反映情况后得到的处理结果



声望奖章对小号有很大帮助，《熊猫人之谜》其实对小号不太友好，后续可能还有更多的改动



虚空储藏室最初是配合塑形的，但放在里面的东西却无法直接用于塑形，这点很多人都有意见，将来可能也是会改进的



对于休闲玩家来说，花费勇气点数升级装备并没有什么必要，反正5.2版本可以取得更好的

本月头条

《雷曼——传奇》确定发售日


看起来真是一片人畜无害的大森林呀……

由育碧软件蒙特利尔工作室为Wii U平台开发的平台动作游戏《雷曼——传奇》（Rayman Legends）定于2月26日发售。本作中，雷曼、Globox和Teensies游荡在一个魔法森林中，在那里他们发现了一个充满迷人画卷的神秘帐篷。他们突然被吸入了画中的世界，于是一场全新的冒险开始了。和经典的“雷曼”系列一样，一行人要在游戏中不断奔跑、跳跃并打败敌人，在每个世界中寻找出路，发现画卷中的秘密。本作充分利用了Wii U的机能和控制器的独特功能，发展了新的游戏方式。游戏玩法以触屏要素为基础，应用了陀螺仪技术。利用触屏，你可以击倒敌人、操纵平台移动、割断绳子寻找出路；利用陀螺仪，你可以旋转平台。Wii U甚至能在显示器屏幕关闭的情况下让你继续游戏，并最多支持5人合作游戏：其中一人使用GamePad，4人使用Wii控制器。

头条看点：自《雷曼——起源》开始应用的UbiArt引擎有了新的进步，不仅增强了光影设计和渲染的质感，还可以支持3D游戏元素，例如进行一场3D的Boss战，Boss们可以从一个额外的维度向雷曼发起攻击！

■《魔法门——英雄交锋》登陆iOS平台制


本作将支持最新iPad的高分辨率屏幕

育碧软件宣布其广受好评的策略和角色扮演类游戏《魔法门——英雄交锋》（Might & Magic: Clash Of Heroes）已于1月24日登陆iOS平台，售价为4.99美元。这款iOS下的《英雄交锋》提供20个小时的任务模式，10个英雄、40种特殊能力生物、超过50种法宝，以及本地与线上玩家异步战斗的功能。本作2011年分别发售了PC和NDS版，和之前的版本相比，本作可以在大屏幕上实现流畅的触屏操作。

■“幽灵小队”新作即将启动？

日前，育碧乌克兰工作室的Facebook上更新了一张图片，显示了育碧旗下计划开发的新游戏，其中以“GRFS: Next”字样显示的项目值得注意，这有可能是育碧软件的下一部“幽灵小队”游戏。位于基辅的育碧乌克兰工作室负责了《幽灵小队——未来战士》（Ghost Recon: Future Soldier）PC版的移植工作，而照片中显示了“GRFS: Next团队有意与我们合作”的字样，不管乌克兰工作室参与度有多少，至少都表明育碧已经着手下一代GRFS的开发，有意继续挖掘“未来战士”这个品牌的潜力。《幽灵小队——未来战士》在全球范围内卖出了200万套。

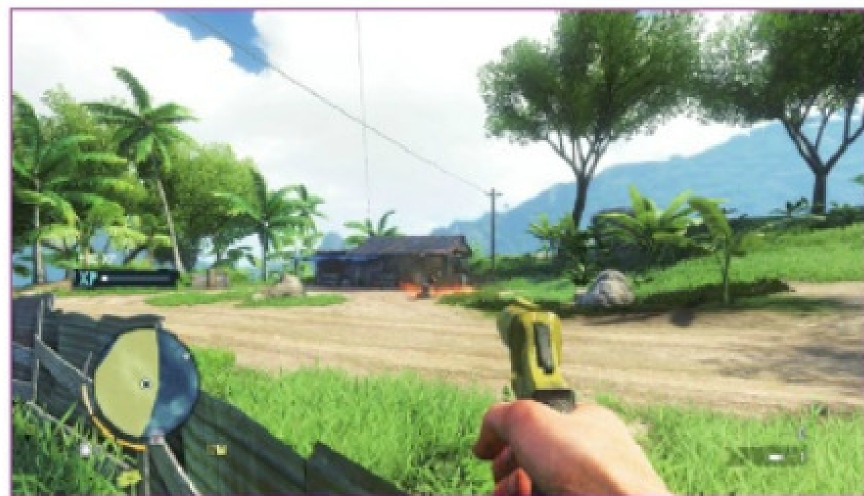
育碧焦点

口碑与票房

《人再囧途之泰囧》创造了不可思议的票房纪录，也没有堵上评论家的嘴，总是有人觉得它低俗得有点下三滥，难以登堂入室。可是能够赢得口碑和票房双赢的毕竟太少了，用艺术品的衡量标准去评价一个商业化的作品本身就避免不了错位的感觉。2012年年末两款来自育碧软件的大作在口碑和销量上也呈现出了意料之外的结果。

育碧近年来重要的票房保障之一“刺客信条”系列新作问世，更换引擎和故事主角后产生了很多新问题，早期的一些评论就指责游戏Bug较多，优化也不够好，但是它发售后气势如虹，打破了育碧游戏的销售纪录，目前只统计零售版销量就已经突破950万份。而惊艳亮相的《孤岛惊魂3》媒体评价接近9分，是年末神作阵营里的潜力股，到本期杂志截稿，其零售版还没有突破350万份的销量。对比一下每一年“使命召唤”系列的销售记录，我们就知道品牌效应是多么强大，购买惯性是多么难以扭转。当一个系列培养了足够多的“脑残粉”的时候，什么逆天的纪录都不在话下了。

许多人指责厂商不思进取，抱残守缺，不把一个品牌开发到干净就不撒手，但玩家又何尝不是如此，当每个人都关心Desmond Miles的命运的时候，你Jason Brody算是哪根葱？还好，《孤岛惊魂3》算是赢得了口碑，也就可以畅想《孤岛惊魂4》是否可以再创佳绩的事儿了。但就算这样也不保险，一个次世代游戏的开发周期怎么也得两年，两年以后还有多少人记得前作呢？所以就像流行的贺岁档电影一样，就像“刺客信条”“使命召唤”乃至“极品飞车”一样，每年一作仿佛才是最保险的模式。从口碑到票房，真是前路漫漫。P


就算是为了看风景，你也不虚此行。《孤岛惊魂3》的美中不足是，小岛过于开阔，而标志性的景点显得稀少，但经历了二代和三代的探索，它已经走在了正确的道路上





Alpha版实际流程演示中不时展示着光晕特效下航脏的镜头，提醒你Fisher的夜间行动仍旧被光线所左右着


在前作中登场的女总统Caldwell在本作中继续亮相


充满管道的阴暗房间令人想起《混沌理论》等早期系列里的场景

育碧软件多伦多工作室日前公布了《细胞分裂——黑名单》新的制作视频，展示了本作新的图像风格和格斗系统。

本作艺术总监Scott Lee说， 游戏的艺术风格将回归到《细胞分裂——混沌理论》的时代，将再次强调光线对隐藏的影响。我们知道，去年E3的预告片几乎没有黑夜场景，玩家甚至惊叹Sam Fisher大叔这下彻底快餐化了，但在最新演示的Gameplay脚本里却有大量黑暗场景，场景中被探照灯等光源照亮，显示出非常真实的光影特效，同时也意味着大叔必须重操旧业，要想隐藏得好就必须消灭行动路线上的灯光。

本期杂志截稿前，育碧正式确认了《黑名单》会从2013年春季推迟到8月份上市的消息。

制作组重新设计了Fisher的作战服，使它更加适合潜行，而且加强了近身格斗的表演效果。早期系列中，大叔往往只能从背后制服并审问敌人，这显得有些单调，而《定罪》中近乎虐囚的拷打过程却是这一作不可多得的亮点，所以制作组让这个特点发扬光大，Fisher将拥有超过90种终结敌手的动画效果，根据他与敌人的位置和是否被发现等情况而发动各种效果的袭击和Takedown，进一步改善动作体验。

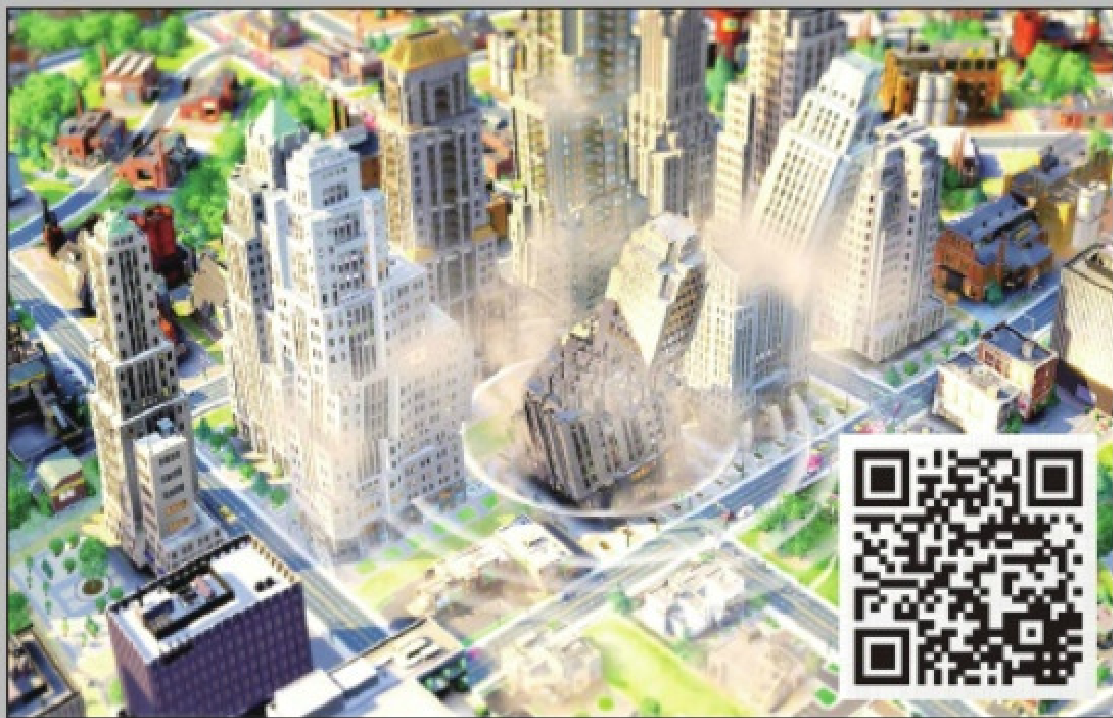
制作组还公布了本作独特的“经济系统”，和通常意义上不同，这个经济系统实际上是为奖励玩家而存在的。不论你以任何方式打通游戏——潜入还是嗜杀，都会得到经济系统的奖励，而且可能得到的奖励有所不同。这个模式目前还没有Gameplay的展示，从制作组的解释来看，这个系统也间接地丰富了游戏具体的进行方式，说白了，不论你在游戏中的行为如何，最后都不会被亏待。

细胞分裂黑名单

名称：Tom Clancy's Splinter Cell: Blacklist　类型：ACT　制作：Ubisoft Toronto　发行：Ubisoft
平台：PC/PS3/X360　发售日：2013.8.20　撰文：北京 红黑军团

本月头条
《模拟城市》公布开场动画视频

EA于1月初公布了旗下模拟建设游戏《模拟城市》（SimSity）的开场动画视频，展示了城市的整体风貌，以及发电站、铁路网、城市交通管理以及火箭发射场等细节，许多都是以往的系列游戏中未能涉及到的城市设施。同时可以看出，全新的GlassBox游戏引擎让本作的游戏画面较之前的系列作品有大幅提升，其中描述的灾难场景更是细腻真实。《模拟城市》目前已接受预订，定于3月5日正式发售。


城市既可能是美好生活的家园，也可能瞬间导致生态灾难

头条看点：《模拟城市》的Beta测试目前仍旧接受玩家申请。玩家必须注册一个Origin账号登录游戏官网，在申请页面（http://www.simcity.com/en_US/beta/info，或扫描图中二维码）填写一个简单的问卷提交，等待官方的处理结果。

■《死亡空间3》支持Kinect声音控制


特殊事件可能是一段独特的记忆或特殊的游戏区域，这些事件在单人游戏时不会触发

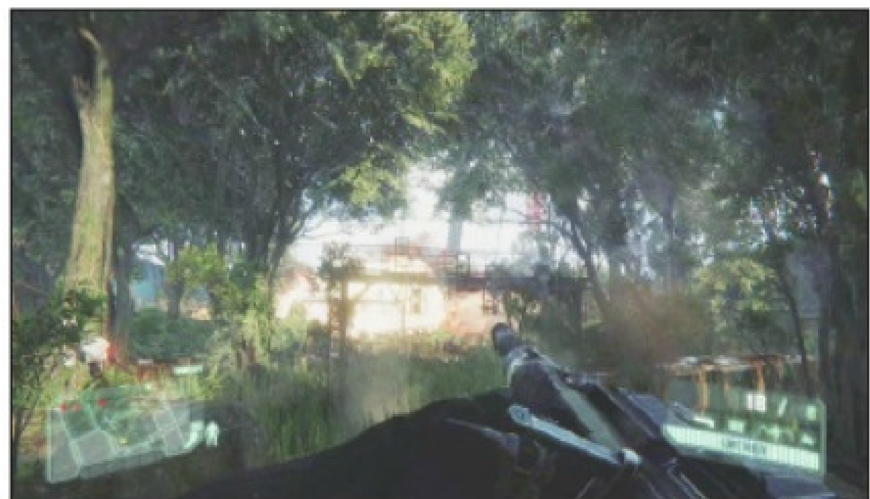
《死亡空间3》（Dead Space 3）的执行制作人Steve Papoutsis确认，本作将为游戏加入声音控制系统，如果玩家有一台Kinect，就能体验这种新奇的玩法。游戏中，当玩家手握手柄操作角色时可以用声音对角色发出命令，在合作模式中还可以用语音命令来控制菜单，给队友补充弹药。在使用这些声音控制的同时，游戏角色还会因为命令的不同做出特别的动作响应，这些响应不会出现在没有采用声音控制的时候。不过，虽然利用了Kinect的声音控制，《死亡空间3》中并没有真正加入完全的体感控制。因为开发者认为，大多数玩家还是更习惯于坐在沙发上用手柄游戏，而不是站起来加大运动量。所以声音控制的加入属于折中方案，目的是增强游戏体验，又不会让传统玩家觉得过于雷人。Visceral Games同时还披露了本作合作模式下的新细节，例如在两个主角Isaac和Carver合作时，前作中由于信标的影响而让角色产生的“幻觉”（Dementia）也会对这两人的协调性产生影响，当游戏进行到某些时刻，他们会看到不同的幻觉，或一人产生幻觉而另一人没有，甚至不排除幻觉会吸引两个玩家互相攻击的可能。诱发这些幻觉的可能是特殊事件，例如当主角看到某个特殊物品时才会触发这些事件。

艺电焦点
孰轻孰重

回顾Crytek的历史，当你讨好一部分玩家的时候，总可能得罪了另外一部分玩家。有没有可能两者兼顾呢？在经历了《孤岛危机2》的讨伐声之后，他们决定还是算了，于是《孤岛危机3》据说又要打显卡牌了。

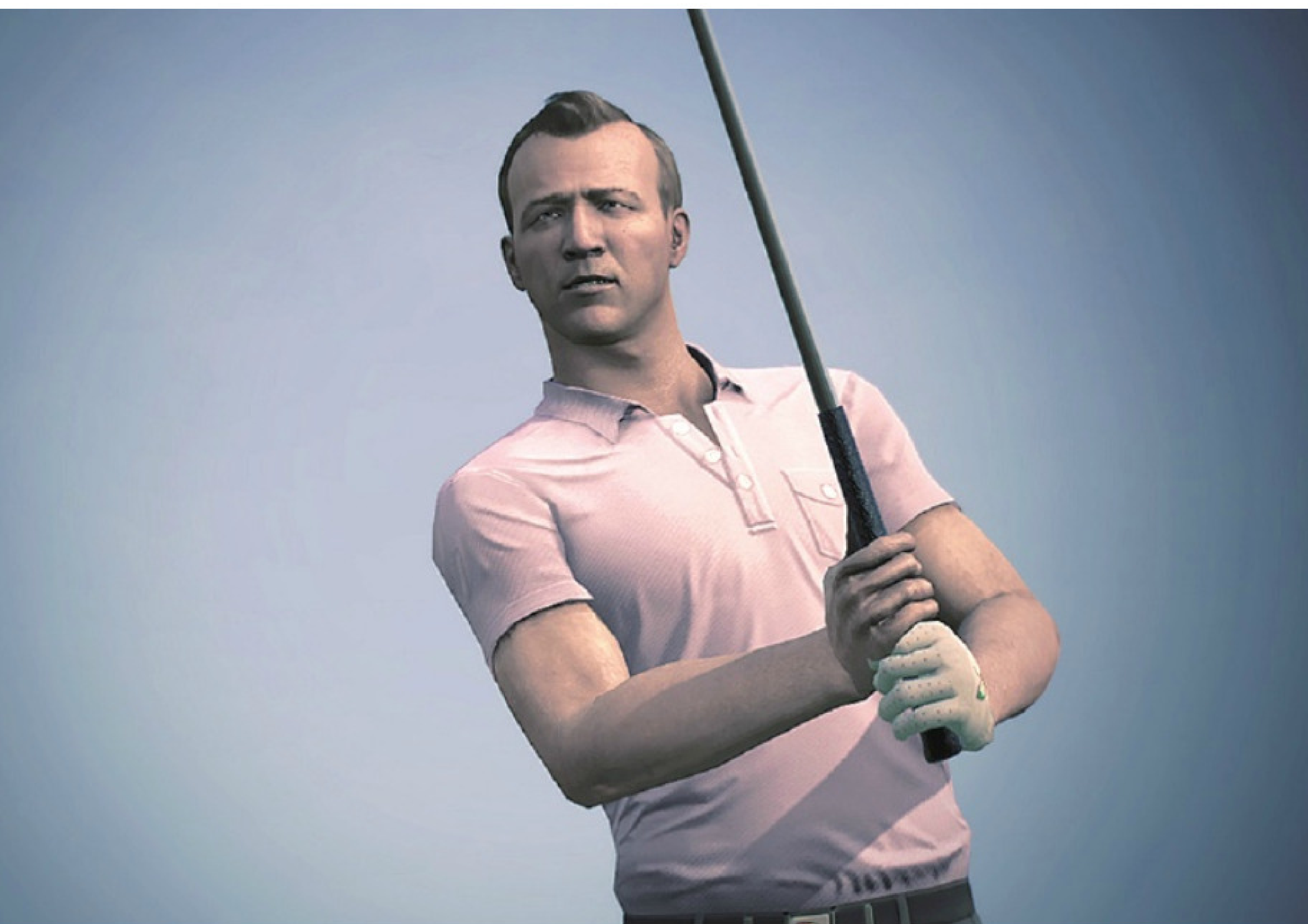
Crytek透露，《孤岛危机3》PC版将和主机化明显的前作不同，当中会加入大量的可调节选项，给PC玩家“这是一款PC游戏”的感觉。这样就不用受到主机的拖累，让高清贴图和DX11技术肆意妄为了。Crytek说，《孤岛危机2》的确是个挑战，为了照顾主机平台，必须设计跨平台的引擎，各方面都存在限制。但Crytek决定重新倒向PC也未必让PC玩家受益，因为在之前的测试中，很明显，即使在中等细节下，游戏也已经非常占用资源了。Crytek不断地解释，说多人测试时的游戏性能并没有得到太好的优化，它只是个技术性测试而已，用来证明多人服务器足够好用。即使如此，从之前官方的表态来看，《孤岛危机3》的配置要求一定会是很“凶残”的。

Crytek不是没有意识到他们可能失去低端用户的问题，可他们也表示，《孤岛危机3》针对PC的设计完全出于当前需要，“因为CryENGINE引擎需要我们这么做，进而把我们的品牌和我们的合作伙伴推向一个新的高度”。所以，一切都是按照当前的情势而定的，瞄准高端PC就失去了低端PC用户，Crytek不是不明白，只是他们觉得这样一定能够实现利益的最大化，这个选择题一点儿也不难。P


Crytek决定回到PC玩家的怀抱，好吧，也许是极少数PC玩家的怀抱……

老虎伍兹PGA 14

■名称：Tiger Woods PGA Tour 14 ■类型：SPT ■制作：EA Tiburon ■发行：EA Sports ■平台：PC/PS3/X360 ■发售日：2013.3.26 ■撰文：江苏 防弹手柄



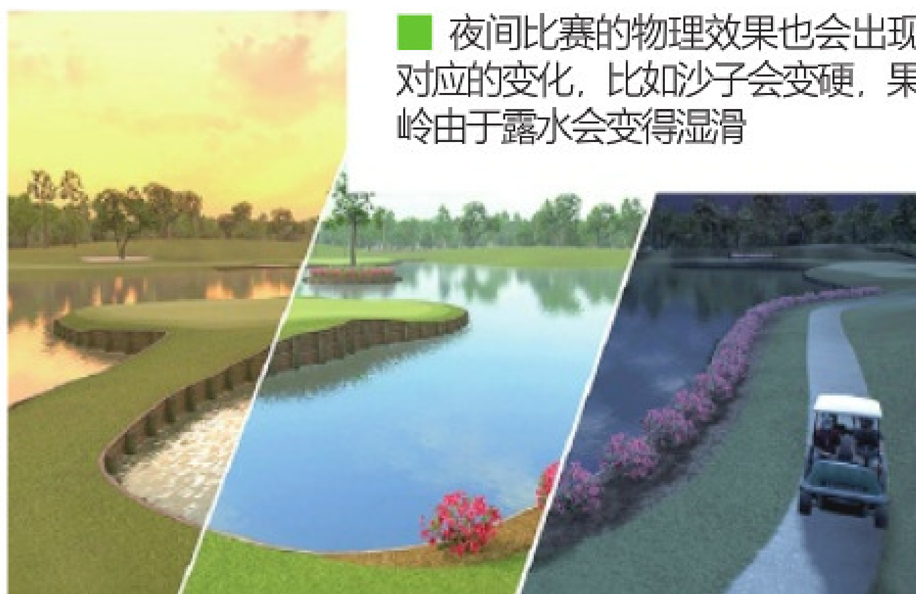
■ Arnold Palmer职业生涯中一共获得过94个冠军，“国王”的绰号实至名归。在本作的传奇模式中，你将有机会与其一决高下



■ 本作新增了12个场地，包括许多并不对公众开放的私人俱乐部



■ 2013年老虎放弃了欧巡赛，全部精力投入到了大满贯赛事上



■ 夜间比赛的物理效果也会出现对应的变化，比如沙子会变硬，果岭由于露水会变得湿滑



■ Stacy Lewis的靓丽身姿，也许FIFA系列距离女子赛事也不远了？

37岁是高尔夫球手的黄金时期，然而对老虎伍兹这样的巨星来说，复杂的赛程和频繁的海外征战早已让他疲于奔命。去年末，老虎宣布不再参加2013年的欧巡赛，将注意力全部放在大满贯赛事上。很多体育评论家认为，如果想要打破Sam Snead的82次美巡赛胜利、超越Jack Nicklaus至今依然保持的获得18次大满贯的纪录，2013年将会是伍兹最后的机会。在即将到来的这款高尔夫游戏中，我们将有机会让他的胜利提前到来。

环境因素给球手发挥带来的各种变量，是本作比赛模拟系统的重点强化方向。我们习惯上将高尔夫理解为一种优雅时尚的室外体育活动，但对职业球手而言，他们要经历的并不全都是在良辰美景中挥杆这般潇洒，比赛中也会遭遇各种突如其来的天气变化，斜风细雨会让你的发挥遭遇前所未有的挑战。此外，游戏还加入了夜场比赛的选项，玩家将要学会如何同影子捉迷藏，如何在夜幕低垂之下控制好距离感和方向感。

除了美国名人赛、美国公开赛、英国公开赛和PGA锦标赛以外，PGA14将会首度收录美国女子职业高尔夫（LPGA）赛事。5名供玩家扮演的巾帼球手包括了2012年获得“劳力士年度最佳球员”称号的Stacy Lewis、LPGA巡回赛历史上最年轻的冠军选手Lexi Thompson、一年横扫全美所有业余女子冠军有“粉红豹”之称的大满贯卫冕冠军Paula Creamer。除了现役女球员和一个伪娘版的架空“母老虎”以外，玩家也可以自创角色，与女球手们一道为果岭增添靓丽的色彩。

> 近年来，EA Sports习惯于在PC上推出PGA授权的网络游戏，内容上相比主机版各有优劣。

历史赛事向来就是体育文化的重要组成部分，在PGA14中，EA Sports也准备效仿旗下的FIFA和NBA Live系列，带领玩家回顾一个个精彩的历史瞬间。在大满贯传奇（Legends of Majors）中，我们将与处于各自巅峰状态的传奇人物遭遇，其中当然包括了Tiger Woods以及青葱版的“小老虎”——1997年时的那位仅用42周就攀升至世界排名第一的伍兹，在那些焦点大战中，你可以阻止这些巨星的登顶，用你的球杆去改写现代职业高尔夫运动发展的历史。

PGA14会于3月26日推出主机版，但EA的PGA系列游戏近年来只是间或推出PC版，也许PGA14会有所改变？

本月头条

GTA发新图，宣传攻势开始？


位于波兰华沙街头的巨幅GTA5广告

去年圣诞节前后，Rockstar Games发布了一张GTA5的官方设定图“The Trunk”，仍是漫画风格，本作的3位主角站在一辆汽车的后备箱前，若有所思，难道这里面也藏着尸体？同时公开的还有4张游戏截图，从中可以看到游戏角色身着潜水装遨游水下、驾驶战斗机紧逼民航客机的情景，显示了本作游戏内容的多样性。Rockstar还许诺在近期公布更多的游戏资料，包括更多的游戏艺术图和GTA5的官方封面。历来GTA系列的封面都是用主角形象、交通工具以及其他艺术图案拼贴而成的，几乎成为系列标志，想必本作也不会脱离这个框架之外。Rockstar之前宣布的消息是，本作将在2013年春天登陆主机平台，具体日期没有宣布，而Amazon等零售网站之前曾将发售日标为3月26日，但没有获得官方确认。

头条看点：3月26日是T2旗下2K Games的FPS游戏《生化震撼——无垠》的发售日，就算GTA不怕竞争，也不会拆自己产品的台，所以这个发售日的可信度并不高。不过“2013年春季”这个时段应该不会和正式发售日差别太远，因为在波兰首都华沙的公共场合已经开始出现GTA5的巨幅广告牌。在这个东欧游戏业的中心，想必GTA5也是极受欢迎的。

■《生化震撼——无垠》公布Sky-Hook周边


游戏中的Sky-Hook是旅行工具，也是偷袭利器

《生化震撼——无垠》日前宣布，为游戏中主角的独特装备、用来钩住哥伦比亚城市上空的滑行轨道的必备工具Sky-Hook推出一款周边。周边采用原大比例制作，与游戏中所用的道具一模一样，不仅外观，连功能都完全还原，可以靠扳机控制伸出和缩回最前面的钩爪，售价为79.99美元，已经可以在GameStop上预定。Irrational Games的创始人Ken Levine最近在Twitter上回应了一些玩家对游戏的疑问，从中可以得知一些新的信息，例如《生化震撼——无垠》的游戏长度与《生化震撼》初代相当（《生化震撼》大约需要15～20个小时通关）；游戏的PC版大概需要3张DVD光盘，这意味着它安装后的容量会和《终极刺客——宽恕》不分上下。Ken Levine还表示，之前游戏的确展示了大量的移动方式和独特的技能，但这不表示游戏一定是偏重于动作体验的，这款主视角游戏中还是有大量射击游戏的成分存在。

任游焦点

形式主义

在最近的访谈中，Ken Levine并没有正面回应《生化震撼——无垠》的射击体验的问题。当玩家担心射击部分不够多时，他强调的重点却是，即便在《生化震撼》初代里也是有大量射击成分的。这样的回答有点避实就虚的味道，可能无法驱除一些玩家心中的担心，因为总有人不喜欢像《声名狼藉》那样的所谓射击游戏，它和《无垠》一样，宣传中主打的都是对技能、策略的运用，而不是制造出多么恢宏的触发脚本，或是让你一个人杀个痛快。更进一步说就是，他们担心这根本就不是个射击游戏。

我们都记得《辐射3》刚公布的时候有多么具有争议性，把一个经典2D游戏改成主视角射击是需要勇气的，他们改得也还算成功，于是到《辐射——新维加斯》发售，大家算是接受了“辐射”的新形态。而对厂商来说，他们看到了FPS在欧美地区的巨大成功，一款不是FPS或TPS的大型动作游戏大概就是没有前途的——说不定项目组都说服不了投资人，所以这大概也是Ken Levine小心翼翼，不愿意过多描绘自己的游戏有多少射击成分的原因——我会说这游戏只是套了一个FPS的躯壳吗？

所以说，某些玩家的担心是对的，他们怕如此内涵的游戏反而丧失了爽快度。但也许没有必要过分担心——FPS这个类型的发展证明，这个形式本身是万能的，它可以表现豪爽的射击，也可以表现超凡的代入感和戏剧性——《孤岛惊魂3》就是个有力的证明。如Irrational Games这样老道的团队，应该也能够把握住游戏性的平衡。而或许是为了回应这部分玩家的担心，本作最近的一些演示视频中到处是火力突击的劲爆景象——制作一款游戏真不容易，你得小心翼翼，让尽可能多的玩家感到满意。P


打枪部分不够爽？看这最新Gameplay预告片里，可是火爆的很呢！

生化震撼无垠

■名称：Bioshock Infinite ■类型：FPS ■制作：Irrational Games ■发行：2K Games ■平台：PC/PS3/PSV/X360 ■发售日：2013.3.26 ■撰文：北京 红黑军团



■《无垠》中真的有一些激烈的射击体验，甚至你必须利用天空轨道才能全身而退。纵然大多数战斗都有Elizabeth的支援，但蹲坑党恐怕很难在这里幸免



■初次见面的Elizabeth用书本袭击Booker，但很快她就信任了眼前这个人。仔细看，Elizabeth的右手小指是残缺的，她手里握着的大部头是一本《量子力学原理》


■Booker摆弄这个百宝箱的场面你不觉得很眼熟么？


■Sky-Hook不仅可以用来从天而降袭击敌人，还能残忍地将它戳进对手的脑子里一通“搅和”


■在这个瞬间看清楚了吗？Elizabeth的右手小指显然短了一截

人们通常对一个热门游戏续集的期待心情是十分复杂的，既希望它令人喜出望外，又担心它无法达到足够的期望值。而试玩过《生化震撼——无垠》的海外媒体却认为，Irrational Games的自知之明足以令你满意。

《Xbox 360官方杂志》表示，人们通常对续集的渴望是更华丽更炫目，更多的玩法和功能，而游戏开发者也会不自觉地朝这方面去努力。但是2012年VGA期间发布的游戏开场动画与实际游戏演示却证明，制作组避免了这种无限吊起玩家胃口的又让自己陷于险地的做法。游戏开始处，Booker DeWitt乘坐一艘小舟前往一座灯塔，以便乘坐火箭前往哥伦比亚去寻找Comstock的爱女Elizabeth，路上他摆弄着一个装着零碎物品的盒子，这不由得让人想起《生化震撼》初代的开始，这种特殊的致敬带给玩家的是完全不同的心理预期，可以说在一开始就将致敬、怀旧的气氛代入进来，而避免了玩家对更高更强的不现实的渴望。但这也不代表游戏就是前两代游戏的复制，Ken Levine在最近的访谈里透露，本作的结尾是他经历过的最野心勃勃的想法。玩家们要么觉得他们经历了最不可思议的奇妙经历，要么就想“一把火把我们烧死”。他说，他不确定玩家们到底是喜欢还是不喜欢这个结局，但肯定是你在任何游戏中都没见过的。

> 本作确定没有Wii U版，与其说是2K对Wii U前景不看好，不如说是因为游戏延期所致。

Ken Levine还透露了一些剧情上的细节，例如Booker在游戏进程中时常会碰到一些闪回，其中会提到他的“欠债”以及他为何必须踏上这条冒险之路。VGA上的游戏演示展示了一些剧情元素，其中你会碰到早期的穿着学生装的Elizabeth，Elizabeth表情生动，表现得聪明而敏锐，是个你一眼就可能喜欢上的角色。而在另外的演示中，Booker利用Sky-Hook在天空轨道和地面之间来回切换，通过位置的快速变换与他遇到的大型敌人缠斗，战斗的感觉很像是“上古卷轴”——一手施放魔法，一手用热兵器火力全开。所以可以想见，本作的Boss战会极具策略性，敌人绝不是简单的血厚防高那么简单。

最后需要提到的是，本作的PC版诚意十足，带有足够多的显示调节选项。游戏主要运行于DX10模式，但也支持一些DX11特效。P

本月头条

完美世界为中国创意产业做出贡献


完美世界联席CEO萧泓表示，完美世界为中国创意产业做出了贡献

2012年12月19日，完美未来之星创意大赛颁奖典礼圆满落幕，这意味着历时6个月的完美未来之星创意大赛也正式落下帷幕。完美世界联席CEO萧泓先生亲临了颁奖现场，与评审团代表、各大高校导师、知名媒体欢聚一堂，共同见证了完美未来之星的诞生，分享了中国创意精品。萧泓表示："完美世界对美有执著的追求，对于创意这个概念永远不会放弃，我们已经迈出国门，我们要走向全球，在全球舞台上展现中国的特色。完美世界作为一个重视创意人才的公司，要为中国创意产业做出贡献。"同时，萧泓还提出："游戏动漫等产业的发展离不开创意类人才，希望通过完美未来之星创意大赛，做一个标杆，为整个产业做出贡献。"对于完美未来之星创意大赛的举办的目的及意义，萧泓先生表示，做本次大赛最重要的目的，是希望把培养创意人才推到比较前沿的地方，同时发掘更多创意人才。"这个行业需要有一些领先的公司能够站出来，做一些正面的事情，我在公司也在推行这样的一种正能量的文化观。"

头条看点： *完美此次举办的未来之星创意大赛不但让更多有创意有梦想的人才受到关注，更为中国的文化创意产业挖掘与培养了更多的人才，积累了更雄厚的力量。但发现之后如何培养锻炼人才，让他们在各方面得到提升，是下一步要努力的事情。*

■ 池宇峰获"2012中国文化产业年度人物"称号


完美世界董事长池宇峰荣获"2012中国文化产业年度人物"称号

2013年1月8日当天下午，中国文化行业中的精英汇聚一堂，共同梳理了2012年中国文化产业中的标志性事件，聚焦中国文化产业，为文化产业如何成为支柱性产业寻找答案。完美世界董事长池宇峰亲临现场，参与了"中国文化产业高端对话"，并获得了"2012中国文化产业年度人物"称号。据悉，"中国文化产业年度人物"是经过网络海选、专家评委推荐后，再通过层层选拔以及活动组委会相关专家评委进行综合评议，最终选拔出的文化产业精英人物。作为文化产业的代表性人物，完美世界董事长池宇峰顺着文化创意产业的链条，先后创办了洪恩在线、完美世界网络技术有限公司与开拓影视新业务，先后推出了众多重量级影视作品，受到业界内外一致好评。

池宇峰认为，教育文化产业让人具备更高的素质，有能力去追求更多快乐和幸福；互联网娱乐产品直接创造兴奋感和快乐；电影则是更高层次的快乐享受，除了带来直接的快乐体验，还带给人们长久的讨论和思考。从教育到游戏，再到影视，从国内到海外，再到全球，池宇峰不断完善着旗下的文化产业链条。在全球化发展战略指引下，更完整的产业链条将作为一个最佳桥梁，将中国的文化精髓以不同的方式输出海外。正如池宇峰所说："互联网时代，我们利用互联网娱乐产品这种新的载体，可以用更短的时间，更高效的方式，进军全球市场，传播中国文化。"同时，作为一个国家的软实力，中国文化的繁荣和发展也需要更多像池宇峰一样的人，大家共同的努力和支持，才能让中国的文化产业在全球市场中抢占先机，更快的扬帆起航。

完美活动

有奖问答

在大型3D多人在线角色扮演MMORPG游戏《圣斗士星矢Online》由完美世界制作，游戏采用自主研发的Angelica3D引擎强化DX版，丰富的材质调节能力和动态光影贴图效果，表现出逼真写实的远近距离感。史诗级剧情CG过场及动作实体捕捉技术应用，使游戏中的技能渲染强化、打击感增强，为三维可视化领域提供了一个全新的渲染和操作方式。游戏取材于集英社版《圣斗士星矢》漫画，小说《血之章》《盟之章》，从人物设定到场景的渲染均保持了极高的创作水准。通过熟悉的背景和熟悉的圣斗士引起玩家共鸣，以熟悉的故事为切入点，让玩家在游戏中感受丰满的神话世界。丰富的游戏内容，精美的圣衣外观满足玩家对圣衣的憧憬，完善的社会系统，让你体验情、仇、恩、友谊、手足的感情。

回答下列4个问题的正误：

1. 《圣斗士星矢Online》中的圣衣不会发生形态变化；

2. 《圣斗士星矢Online》存在军团玩法；

3. 《圣斗士星矢Online》采用虚幻三引擎打造；

4. 《圣斗士星矢Online》玩家只可选择雅典娜女神一方势力。

活动截止日期： 2013年2月28日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年4月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖： 共3份，奖品为完美世界一卡通 30元点卡（1张）。

2012年12月中旬刊有奖问答中奖名单

福建 郑世华

上海 陈昌林

山西 王纪平

梦幻诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://mhzx2.wanmei.com/

《梦幻诛仙2》试练塔的秘密

■北京 蛋蛋

《梦幻诛仙2》试练塔是近期上线的玩法，试练塔共30层，层数越高Boss的实力越强，5位组队挑战的玩家不仅需要密切配合，还得找到Boss的弱点，各司其职，才能攻破难关。

此玩法一经上线，就受到无数玩家青睐，可见它非同一般的趣味性与可玩性。下面就为大家详细介绍隐藏在试练塔中各个Boss的特性，以便玩家更顺畅地通关，拿到最终的"至尊法印"。

闯关试练塔

试练塔是要求5人组队，且每位玩家的等级达到60级才可进入试炼场内。试练塔共30层，每十层一个轮回（1层和11层的怪是一样的，只是难度增加）。每一层有一个Boss，玩家与Boss对话即可进入战斗，击败Boss后便可进入下一层进行挑战。我们的队伍是以120级角色为基础，1加血、1法系、2物攻、1封印的队伍配置。气血为6.3万，输出为1.2万。

1层～2层：这两层为10个小怪，怪的输出非常低，可以当作野怪打。只要慢慢打，一般过关毫无压力。如果这都打不过的朋友，那还是回去洗洗睡吧。

3层～4层：这两层是一个主怪加若干小怪，小怪部分带驱鬼。先清小怪再打主怪，难度也不是很大，但怪物血量比较高，可以依次击杀。

5层～8层：5层是小凡、碧瑶与雪琪组合，开始时小凡有双抗，上面的怪物抗，下面的怪法抗，一定血量后会进行转换。当碧瑶、雪琪死了以后小凡双抗消失，就可以杀了。6层是金瓶儿带着3个小怪，就按照顺序杀下去，杀到一半时他们就自己跑路了。7层是个黑面和尚，会招小和尚加血，还会把分身藏在其中1个小和尚里面。当然，这层也不是很难。

9层：首先一直杀主怪，杀到他召唤出两个女仆。女仆会混，一般是间隔一个回合会用混，天音在那个回合给自己来个邪灵退散，另一回合解封加血。队员则全力杀小怪，9层的小怪是40万血，把两个小的杀了再继续杀主。之后主怪会再招3个女仆，是加血类型的。如果不是特别悲剧输出比加血还少的话，就强杀吧。这关多带几个宝宝，因为敌人都带驱鬼，所以宝宝的消耗会比较大。

10层：首先主怪会召唤9个小的凶灵，好在凶灵血不多，几回合便可以清掉。之后主怪变身，一直杀到他召唤出3个小怪，然后无视3个小怪，继续杀主，过会小的自己就跑了。然后主怪会再召唤5个小怪，小怪会封骨、混、长恨。然后主怪变身召唤出1个分身，玩家此时可以无视5个小怪，全力输出主怪的分身，分身死后一直打主怪。难度和九层差不多，只是打得比较辛苦而已。总之这层玩家可以无视召唤的小怪，一直打主怪，如果主有分身的话，立时杀之。

11层～29层：这些层的打法，和前10层是一样的。只是难度上有明显增加，总体来说就是考验队伍的输出能力和抗挨打能力，挑战中，首先要保证团队的队员不能有死亡，这对配合要求比较高。最重要一点，就是考验大家的耐心。

30层：30层虽然和20层的打法一样，但是难度很高，需要掌握技巧。打30层时，直接打主，主打到一定血量的时候，会第一次招小怪和主的分身，可以无视。继续打主，记得主的分身会自爆，自爆3.85W血，所以在分身自爆前需要保证人物满血。血少的队伍可以先清了主怪分身。当主的气血低至一定程度时，会再次变身招出封骨之印，此时玩家全力输出封骨之印，然后击杀主怪便好了。

结语

以上的战略战术，仅作参考之用，并非金科铁律，其实试练塔对玩家除了基础实力的要求外，运气成分也有一定的关系，比如封印、暴击一类的技能，因此实力不足的玩家大可不必担心，最后希望每个玩家都可以顺利拿到"至尊法印"。


勇闯挑战塔，赢专属法印


试练塔地图


每层试练塔地图都不相同


准备充足，勇闯试练塔


与Boss进行对抗

诛仙2 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://zhuxian.wanmei.com/

《诛仙2》红尘劫

■北京 墨色七弦

迷蒙的雪，在二月的天空下纷飞。覆盖了天际，遮蔽了视野，举目所见，皆是纯白。一个男子，立在寒风之中，抬眼望着枝头上如火般艳丽的梅花，又垂下眼眸。

天界的梅花，与人界无异。此刻千万里之外，焚香谷也被大雪所覆盖吧？她是不是也像自己一样寂静地立在苍茫中，聆听风雪的呼啸，独赏梅花的绽开？是了，她总爱着一袭如火的绯衣，她本身便如那梅花一般，在绝境之中傲然开放，即便不远的未来，就会凋零。她还能等待多久？很多年前，他们相逢的那次兽妖之乱里，她为了救自己身受重伤。即便之后二人都被焚香谷高人所救，因缘际会拜入焚香门下，随着修行而暂时得以保全性命，但终究未能治愈。如果不能取得琉璃法界的白莲，她恐怕熬不过百日——这是两个月前他出发前，巫医的告诫。而如今这雪都快下到了尽头，他却依然未能在天界得到白莲。她一定还在等待，如同多年前她曾说过的，你不来，我不走。这一次，我不能让你等太久。这么想着，他下定了决心，摩挲着剑柄，体内的炽火元灵与剑上灼热的红光产生一丝微妙的共鸣，他转身跨上火麒麟，向着琉璃法界风驰电掣而去。

琉璃法界被狴犴与鹿蜀守护，凡人纵是修仙有成甚至贯天彻地，也难独闯其中。是以在接近琉璃法界之时，男子便跳下火麒麟，小心翼翼的沿着河流走着，目光在水中搜寻，同时戒备着不远处的鹿蜀们。就在他几乎要踩到一株奇异红花的时候，一个娇小的白色身影从一旁飞出，在瞬间将那红花摘下，而后舒了口气，转而瞪着他：“喂，你这个人……你若将花毁了，岂不白来？”

看着面前娇小的少女扬了扬手里的奇异红花，他错愕半晌，摇头：“我不是来找这个的。”少女愕然。她尚未发问，却忽的注意到什么，疑惑的打量了他半晌，皱眉问：“我是不是在哪见过你？”他一愣，失笑：“我叫寻夏，师承焚香谷……这些年也极少出谷，你见过我？”白衣少女摇头：“那大概是没有。我是烈山族的雪练，除了神域，就只来这里。人界那么危险，我才不去呢。对了，你在找什么？”寻夏喟然道：“琉璃白莲。”他果然看到雪练的脸上闪过一丝震惊。迟疑半晌，她道：“可是琉璃白莲很难……”“我知道，但我必须找到它。”寻夏斩钉截铁地说。雪练默然，将剩下的话咽下。来此寻找琉璃白莲，必然已是最后的生机。现在就告诉他天界之花无法带入凡界，他不可能放得下。如同她自己，纵然觉得凡界恐怖混乱，但总有些许微光，让她不曾绝望。

搜寻持续了一整个下午，直到黄昏时分，金红的霞光映照着整个水面，波光粼粼，反射着金红之色，却有一朵莲花，散发出淡淡银光。柔和的银光中，似乎包含了更多的色彩，彰显着无限生机。

“找到了！”雪练欢喜地摘下那朵花，却在瞬间感到数道杀气——那些狴犴与鹿蜀似乎被什么召唤，齐齐转向她。捧着莲花的她无法张弓搭箭。在寻夏回身相救之时，鹿蜀们的攻击更快到达。她感到一股钻心的痛传遍全身，继而身子一轻，似乎被撞飞——天旋地转之中，她看到狴犴摇曳着向自己飞来，另一侧各色光华的剑刃流转，数道剑光飞旋着向狴犴击去。

“唔？”身子忽的一沉，雪练侧头，发现寻夏正抱着自己。狴犴的身形在脚下越来越渺小，鹿蜀们不甘地在原地徘徊。寻夏抱着自己，御剑而飞。他无暇说话，只是用眼神安慰着自己，同时运足灵力，向西方疾速飞去。他的背后，血红色的晚霞笼罩了天际，血色映照之下，他的侧影是那样的熟悉……

“雪练？雪练？怎么……吓着了吗？”重新回到地面的寻夏看着怀中一脸呆滞的雪练，无比担心。不意将她牵扯进来，还让她受了伤，他只觉的后悔又难过。终于反应过来的雪练“呀”了一声跳起，举目四望，发现是一处被碧水环绕的小岛，不见人畜，才松了口气。她重新坐下，看到寻夏担忧地望着自己，释然一笑：“我没事……”然而话还没说完，胸口一痛，一股晕眩感袭来，当下跌坐


冰雪中的神裔烈山


冰原中焚香带来不一样的技能感受


焚香的每个技能都无比华丽


孤独帅气的神裔烈山


花海下的神裔烈山

在地。

“别动了！”寻夏紧张道，立刻递过药丸，再小心为她包扎。天色一点点暗下去，当终于包扎完的时候，头顶的夜空已是群星满缀。这种时候穿越荒野回去太过危险，何况都已筋疲力尽。于是二人索性躺在草堆上，望着夜空各想心事。雪练注意到寻夏不时看着琉璃白莲，目光里浮现出牵挂之色。“你要用琉璃白莲去救的人，一定很重要吧？”雪练凝视着他，语气里有淡淡的哀愁。寻夏颔首，目光依然落在白莲上。

“是，我最重要的人。”寻夏嘴角出现一弧微笑，神色充满了温存。“是你的妻子？”雪练问。“不，还不是，但没有什么差别。”寻夏轻笑着，忽而有些落寞，他抬头望着夜空，长长叹了口气：“我们从小相识，却不能算是青梅竹马。我们的相识，是在一个没有星光的夜里。”寻夏侧头，看见雪练托着下巴，好奇地望着自己，当下颔首，将那段往事说了下去。

那时候，寻夏不过十岁，还只是个孩童，却遇上人界最为黑暗的时代——妖兽之乱。在兽妖的肆虐下，人们流离失所，自顾不暇，至于他与她那样，本就无家可归的孤儿，就更无人问及。于是在被逃命的人们远远甩下而迷路的寻夏，就在某个寒夜里，遇上了同样迷路的女孩星盈。同样的遭遇同样的处境，让感同身受的两个孩子产生了某种联系。从那天开始，两个孩子一起生存，一起逃生，一起在兽妖的利爪下挣扎，即便失散，也总能重逢。

比起抱着家财不顾一切逃命的人们，两个无依无靠的孩子更清楚自己的处境，他们知晓自己不过是尘世里的沙砾，却更知道生命的珍贵。不仅仅是孩童的天真善良，困境里他们所经历的一切，让他们对“生”，有着更完整的认识。逃命之路上遇到的一切生灵，他们都会想尽办法帮助、救治。或许是受伤的飞鸟，或许是迷途的猫儿，甚至于某次，他们生生从兽妖的爪下抢走一只吓呆了的白狐，然后在山洞里躲了十多天，仅靠洞中泉水与洞口野果度日。

直到某一日，他被兽妖打伤了膝盖，无法奔跑，星盈扶着他，前进之路艰难而缓慢。深知这样下去，两人迟早都会死在兽妖爪下的他谎称去找寻野果，让星盈去前方村落找水源并等待，如果一天后自己未到就赶快离开。冰雪聪明的星盈何尝不知他的打算，深知劝说无用的星盈只说了六个字：“你不来，我不走。”然后转身向前离去。

那一刻，寻夏的心里五味杂陈。为了让星盈死心离去，他在林子里与兽妖周旋，一边尽可能地拖延兽妖的时间，一边希望星盈已经离开。当他周旋到极限，在第七日不得不迂回到前方的村庄时，他却看到那一袭绯色的身影坐在村口第一个屋顶，望着自己的目光如一贯的娴静。彼时的村庄已被兽妖包围，寻夏一瘸一拐向着星盈奔去，却见她神色一变，忽地跳下屋顶，向自己奔来。腿部受伤的他根本经不住星盈全力的一撞——他被星盈撞入村口的河流，却见本该击中自己的几道兽妖血爪狠狠地落到了她的身上。之后漫天剑光，阻挡兽妖的侠士赶到，将受伤的二人送去了附近的焚香谷疗伤。幸存而无处可去的二人由是拜入焚香谷。

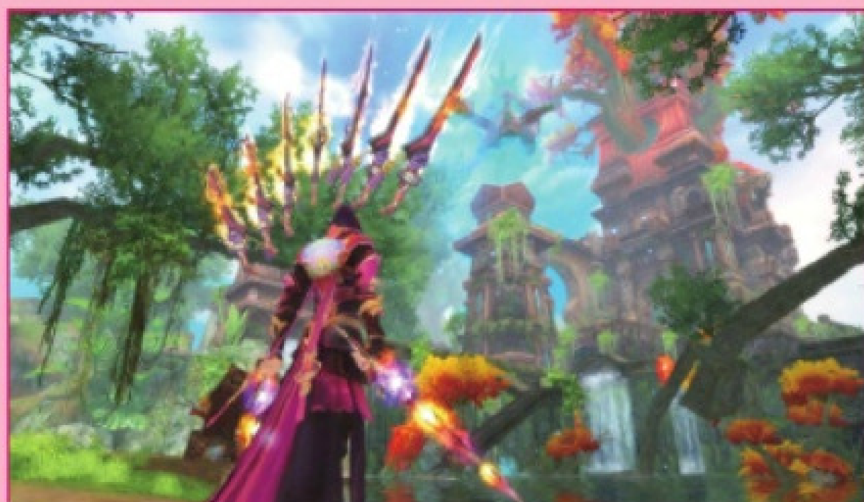
听寻夏说完，雪练的眼中泪水满溢。她一言不发捧起那朵白莲，不断注入自己的灵力。“你做什么？”寻夏大惊，刚要阻止，却见雪练一笑：“天界的花朵，无法沾染凡尘的浊气，一旦进入人界它就会枯萎……”灵力之于修真者，可谓生命，寻夏不住摇头：“不，快停下！我去带星盈来这里！”

“天界的灵力过于强大，凡人或是受伤的修真之人在进入瞬间就会被这股灵力杀死。”雪练苦笑，“神族灵力不同于人族。用我的灵力保护，它可以在人界至少十五天不枯萎。快走吧！”寻夏震惊地看着她，不明白这个初相识的神族少女为何要如此相助。此刻连感谢的言语都是无力的。在被催促着御剑离开后，他黯然回头，望着那越来越小的白色身影。

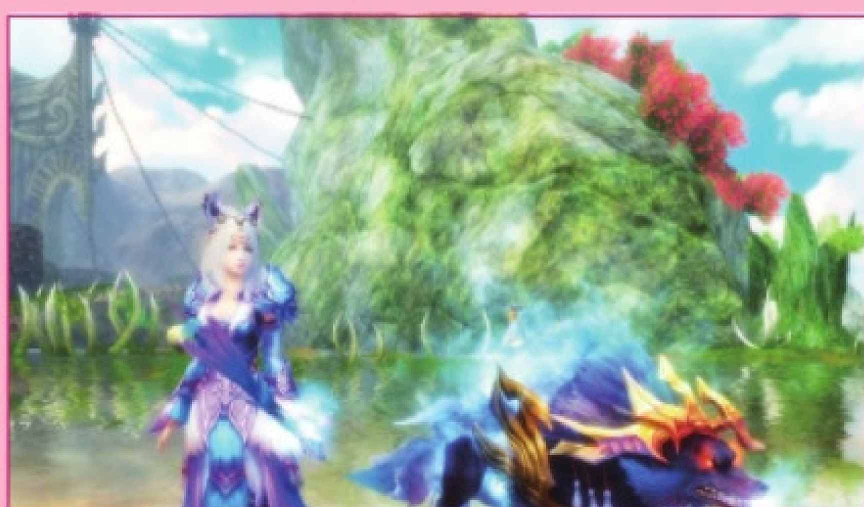
怀中捧着的白莲，令他陡生出一种错觉，似乎抱着的并不是莲花，而是很多年前，自己从兽妖爪下抱走的那只小小的白狐。

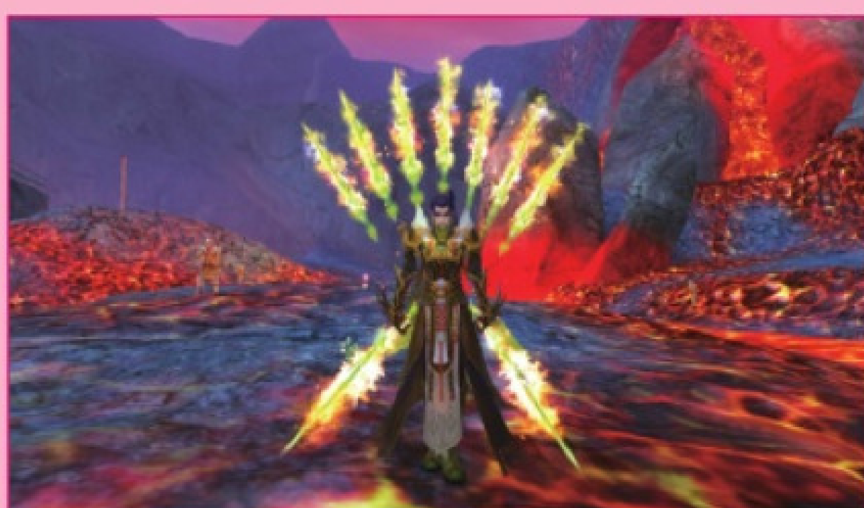
他没有看到，在他离去后，终因灵力耗尽而无法维持人形的雪练化为白狐，站在小岛上目送他离去。他与星盈，是她所经历的浊世里的微光，他当年的一抱，是她最深切的温暖。于她而言，能守望着他，知道他还好，就足够了。P


烈山变身白狐形态


论及拉风，非人族焚香莫属


神裔烈山与宝宝


神裔烈山与召唤坐骑


帅气的焚香

美食猎人 ■制作：完美世界 ■运营：完美世界 ■游戏类型：在线网页游戏
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://ms.173.com/

《美食猎人》不拼等级比吃美食

■北京 faith

在网络游戏的快速发展中，全球的玩家对游戏有了更高的要求。如今玩家已经无法再满足于游戏中的职业设定了，他们追求的是高自由度，可以自己来定义角色的职业，这就是目前最为流行的全自由度无职业的游戏。

《美食猎人》是完美世界核心研发团队倾力打造的一款全民娱乐游戏。游戏的最大特色在于融合了RPG游戏的丰富内容和消除类游戏的休闲玩法，创造出了一款全新类型的网页游戏。其中技能系统更是包含了RPG《暗黑破坏神Ⅲ》技能系统的精髓，讲究技能升级的技巧和策略，游戏中各技能体系间的取舍，多种技能的相互搭配和战斗中的实际运用才是游戏真正的乐趣所在，在内涵上完全不输《暗黑破坏神Ⅲ》。

职业体系随意搭配

《美食猎人》一共有4个技能体系分为：武装、转化、绝技、连星。每个技能体系中的技能都有自己独到的作用，“武装”系的技能都是高伤害技能，技能不但可以对敌人造成高额的真实伤害，同时还带有减益Buff。如“痛觉残留”技能，让目标损失210生命值，并使目标接下来3个回合收到伤害提高15%。“转化”系要以大面积消除技能为主，大面积消除技能会极大的改变当前盘面状态，引起连锁反应，大大增加连消和多消的几率。“绝技”系多为控制盘面回血技能。如“光辉赐福”技能，立刻给自己回复20%生命值。而“连星”系则是被动技能，需要4消或4消以上时，技能效果将会自动出现，而不是像其它技能那样需要操作才能触发。被动触发技能多种多样，有回复、消除、伤害等，根据主动技能搭配和角色路线进行选择。

技巧是王道要多动脑

4个技能体系各有作用，玩家需要用有限的技能点数来分配到这几大技能体系当中来，从而形成一套自己独有的战斗方式。毕竟所得到的技能点数有限，不可能全方位发展的。

玩家通过主修输出伤害的技能再配合提升武器的攻击属性，可以舍弃防御和血量变身法师将自己的输出最大化，通过主修辅助回复再配合加防加血的套装，成为一个血多皮厚的主T，或通过主修盘面消除，增加瞬间高爆发的几率，让你犹如高爆发的刺客。此外每一种新的技能并不一定比上一级的技能更好，特别是如果你在上一级技能上分配了一些技能点的情况下。新学的技能技能可能并不比上次一层的技能输出高，但是消耗的魔法却要多得多。

战斗过程讲究套路

和《暗黑破坏神Ⅲ》一样，《美食猎人》不但学习技能有学问，在战斗中技能的搭配和使用顺序也十分讲究，4种技能体系各有优势也各有弊端。比如伤害输出系技能虽然伤害高但耗魔法值也很高，所以使用这类技能前需要计算好自己的魔法值。而使用大面积消除技能后，盘面的变数较大，可能无法达到连消的效果还有可能让敌方占了优势的盘面。盘面控制和回血技能则会结束当前回合。所以将在战斗中合理的搭配使用这些技能才能使你的胜算更大。比如在角色魔法值充沛时可以先使用伤害输出技能，再使用大面积消除技能增加后续伤害和补充魔法值，最后使用辅助回复技能控制对方盘面或恢复自身血量。

游戏特色之一，淘金航线

在美食世界中，有一条航线，航线上有很多岛屿港口，十分富庶。所以名曰淘金航线，玩家可以可沿着淘金航线逐一占领岛屿，只要占领了岛屿即可可收取岛屿的赋税，每个小型港口可以收取100联盟币，每个大型港口可以收取联盟币。每天可以收取3次，所以占领的岛屿越多收取的联盟币也越多。淘金航线是


《美食猎人》游戏的主界面和传统端游并无太大区别


不要等级要美食


从敌人手中抢夺美食


打不过NPC怎么办？找个好友来帮忙


对战系统是《美食猎人》的玩法之一

游戏中为数不多的获取联盟币的途径，只要你实力强劲，占领所有岛屿，那每天赋税所带来的联盟币足以让你在游戏中富甲一方。

游戏特色之二，超萌宠物

《美食猎人》中的宠物种类繁多，可爱、帅气，无所不有。且作用和特点也都大不相同，是所有玩家上战场、下副本必备之物。有的宠物攻击惊人，可以辅助玩家在战斗中对敌人造成伤害；有的宠物皮糙肉厚，帮玩家抵挡伤害；还有一些甚至能够提供各种光环效果，提高攻击力和防御力，让主人的能力倍增！最重要的是，《美食猎人》的宠物系统宠物不光有与生俱来能力外还可以通过宠物技能书里的技能来增加自身实力，所以你的宠物成长路线，决定权掌握在你自己的手中。玩家需要根据自身地位选择可以配合自己的宠物和宠物技能，或将自己的优势扩大，或弥补自己的劣势。

游戏特色之三，深海探险

深海探险不但是游戏一大特色系统也是游戏中获取宝石的主要途径，玩家潜入深海中可搜寻到大量的宝石。通过投掷色子点数来走格，走到相应格子上可获取其上的宝石。终点处的宝石是品质最好的宝石，越过终点后会反向走一几步，并在下次投掷时又面向终点，直到最终达到终点。达到终点后，所有宝石的将被重置，玩家重新从起点开始出发。。玩家等级越高，可以去的海域档次越高。从深海探宝获得的宝石需要通过镶嵌功能镶嵌到装备上。越高等级的装备可以镶嵌的宝石数量越多。

游戏特色之四，华丽时装

《美食猎人》的即时即显的换装系统，何种服装表情饰品任意搭配，实现每个部位服装的即换即显效果。不再面对一成不变的角色图片，服装造型想怎么配就怎么配。谁说只有时装叫时尚，换装可以即换即显才真正叫时尚。各色风格的时装，可以根据不同的场景，更换不同的时装，让你在众玩家眼中千变万化。此外每件时装不仅拥有炫酷的外形还有神秘的附加属性，并加成到玩家角色上，提升自身的实力。让玩家在游戏中展现自我个性的同时还神秘地增加了各项属性。

游戏特色之五，美味菜肴

这款游戏之所以叫《美食猎人》是因为游戏中的核心内容都与美食息息相关，而食谱系统是美食猎人独有的系统，玩家需要通过大副本获得食谱和食材，收集食谱中所需的食材，制作及享用美食。在游戏中获取技能点上也与其他游戏不同，玩家不是通过升级来获得技能点数，而是通过打猎获得食谱然后制出一道丰盛的美食在享用过美食之后才可以获得技能点。所以食谱系统也是获取技能点的主要途径之一。

游戏特色之六，技能体系

《美食猎人》中本身不存在职业的概念，但是每个角色都有四个技能体系，3个主动施法的技能体系和一个被动触发的技能体系，每一系的技能都各有特点并环环相扣，有着阶梯状的关系。

这种技能体系让同一个角色有着多种不同的发展路线，同时也直接影响着角色的定位以及后期的实力强弱。战斗中主动施法的技能需要玩家手动触发，所以在战斗方面不同于现在无脑流的自动战斗方式，战斗中技能的搭配和使用顺序十分讲究策略性。所以就算你一身极品套装却只是一味的胡乱操作不加以任何思考，那么在游戏中绝对会被敌人揍得很惨。《美食猎人》在技能系统上可谓是千变万化。

结语

这款游戏之所以叫《美食猎人》是因为游戏中的核心内容都与美食息息相关，就连获取技能点上也与其他游戏不同，玩家不是通过升级来获得技能点数，而是通过打猎获得食谱然后制出一道丰盛的美食在享用过美食之后才可以获得技能点。此外玩家可以通过完成游戏中的任务和活动来获得额外的技能点数。总之游戏中不强调家一味的最追求等级，多多享用美食才是提升自己实力的王道。P



根据剧情发展玩家遭遇的敌人也会越来越强，



好游戏少不了一只能打能吃还能卖萌的宝宝



击败这些入侵者才能获得美食



商城中的服装也是一大亮点



无职业技能百搭可谓是该作的亮点所在

本月头条

《神武》新增玩法“小伙伴大乱斗”

近日，多益旗下的《神武》宣布将在玩法丰富多彩的周末活动中，新增“小伙伴大乱斗”内容。据悉，玩家参加该活动可以携带自己的小伙伴和其他玩家的小伙伴一决高下，如果玩家没有小伙伴也不用担心，参加活动时会由系统提供3只小伙伴给玩家参赛，玩家可以自由选择小伙伴的成长方向以及携带的技能。而在活动过程中，玩家通过扔“色子”的方式提高小伙伴的各项能力，运气够好，还会触发各种特技效果。比如“四海升平”“破血狂攻”，都是可以扭转战局的特别技能。



《神武》新增玩法“小伙伴大乱斗”！

头条看点：《神武》一直以来都表示致力于为玩家打造一个娱乐平台，这个娱乐平台旨在让玩家体验到纯粹的游戏乐趣，通过加入“小伙伴大乱斗”玩法，我们可以感受到《神武》对于乐趣的追求以及打造娱乐平台的决心和行动。

■《梦想世界》招募天生玩家，新年玩出新花样



《梦想世界》招募天生玩家，新年玩出新花样

《梦想世界》在今年年初发出了天生玩家招募令，此举旨在向玩家传达一个概念，即每个人与生俱来都拥有爱玩的基因和想法。而这个概念也恰好吻合了游戏玩家的心理，他们爱玩，总是不断猎奇，总想玩出不一样的新意。《梦想世界》各种新奇刺激的体验正好满足这种心理。《梦想世界》在2013农历新年伊始推出的热爆寒冬新年活动让每一个天生玩家在这个冬天不再冷，同时，为了满足玩家们爱玩爱搞怪的心理，梦想NPC也不甘落后地表演极具想象力的春晚，让大家见识见识平时一本正经的游戏Boss们也会卖萌耍宝，在玩家的热情带动下玩出不一样的春晚。

■ iOS《防御英雄》演绎塔防新模式

继《坦克部队》勇夺App Store排行榜冠军后，多益网络又新推出了Q版策略塔防游戏《防御英雄》。该游戏画面风格清新亮丽、人物造型生动活泼。五大主题地图、数十个充满着想象力的关卡、四面八方随机出没的怪物、会瞬间分裂的强悍Boss，让你尽情享受魔幻塔防的冒险和刺激！此外，《防御英雄》在传统的塔防内容的基础上，加入了独特的英雄系统。玩家不仅可以通过分配英雄的属性点来增强英雄和士兵的能力，还能对英雄装备进行镶嵌、附魔、升级等操作，从而打造个性的作战英雄。英雄在成长方向上有多种选择，使得塔防的整体战力拥有了多元的发展，衍生出各种各样精彩的战斗局面。全新的《防御英雄》，塔防与英雄养成的精彩结合，必将给你一个新奇、刺激、富有策略性的冒险体验。



iOS上的塔防新作《防御英雄》以“变化多样，自由成长”为主要研发理念

多益活动

有奖活动

《防御英雄》是一款由多益网络最新推出的策略塔防游戏。魔幻特色的画面、Q版可爱的造型、紧凑的战斗节奏，14种防御英雄对抗46种超级怪物，独特的佣兵转职、史诗级的传奇装备，告别单一成长方式，英雄自由养成。玩家不仅可以通过分配属性点来增强英雄和士兵的能力，同时还能对各种属性的装备进行升级、镶嵌、附魔等操作。变化多样的战局为你提供新奇、紧张、富有策略性的游戏体验。

回答下列4个问题的正误：

1.《防御英雄》是一款策略塔防游戏；

2.《防御英雄》可以在PC上运行；

3.《防御英雄》共有两种职业，分别是骑士与魔法师；

4.《防御英雄》游戏中的佣兵不可以转职。

活动截止日期：2013年2月28日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年4月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为多益网络一卡通30元点卡（1张）。

2012年12月中旬刊有奖问答中奖名单

北京 施仁明

湖南 王云平

沈阳 王光勇

梦想世界 ■**制作：**多益网络 ■**运营：**多益网络 ■**游戏类型：**大型多人在线角色扮演
■**游戏状态：**正式运营 ■**官方网站：**http://mx.duoyi.com/

《梦想世界》寻宝火云宫

■广东 六棱镜

《梦想世界》火云宫中到处都是各类的宝箱等待玩家开启，但是抢宝也要注意生命安全哦，如何在保持气血的同时开启更多的宝物和金钱，“要钱也要命”，实现鱼和熊掌同时兼得，就要考验大家的智慧了。

活动概述

当服务器等级上限开放到50级的时候，帮主就可以在帮派地图里的“火云道人”处开启“火云宫”活动。

相关NPC：帮派地图（22，13），“火云道人”

报名流程

在帮主完成活动开启时间和报名价格设定后，所有帮派成员都将收到系统邮件的通知，可以按照邮件上的说明交付一定的报名费用，然后在指定活动时间，满足限制条件后即可参加活动。

活动介绍

层数选择

火云宫分为40层，由队长选择进入层数，层数越高，轮数就越多，每轮喷出的火焰也逐步增加。第一层最简单，适合新手训练，大约有40层左右，火焰较少；第四十层最难，没有良好的团队精神与前期经验不建议进入，火焰越往后越多，最后几轮差不多每个光圈都会喷火，不建议大家在这时候开启宝箱与金钱等其他奖励，最好靠特殊怪物来生存，以免被熊熊烈火围困而得不偿失哦。

内部地图

火云宫地图中，光圈大约两秒变化一次颜色，颜色就是发出警报的信号。颜色分为绿色（安全）、橘黄色（危险，必须立刻跳到绿色的安全光圈里）和红色（极度危险，火焰立即喷发）。右键点击光圈开始行动，每次只允许行动一格，拾取物品同理，只能拾取自己邻近的物品。

技巧性规则是：当你脚下光环为橘黄色时，那么你的周围（上下左右）80%会有个光圈为绿色，若周围没有绿色的光圈，则在剩余的几秒内立即跳到邻近的绿色光圈中来保全自己的生命。若你成功的跳到绿色的光圈中并且周围有宝物箱、铜宝箱或金钱袋与特殊Boss时，可以选择开启或使用。

特殊怪物

火云宫中有着若干种特殊怪物，有的能给你带来运气，有的能给你增加坏运气。右键点击特殊怪物使用，特殊怪物及作用如下：

无敌忍者龟：在使用后的3秒之内不会受到火焰攻击；

止血草：使用后大约恢复25%的气血；

大螃蟹：使用后在3秒之内无法移动。

活动奖励

在闯关过程中开启宝箱便能获得修炼经验奖励和聪灵果、荣誉之玉、飞行旗补充包等物品奖励。成功收服火麒麟可获得更丰富的奖励。

火麒麟：玩家闯过火云宫40层之后，气血不为零的玩家将获得火云令，组上本帮成员，将火云令交给火云道人，即可帮助火云道人收服火麒麟。

火云宫随时都会刷新部分的奖励，玩家在开启奖励的同时，也要随时注意自己脚下的光圈与气血，不要为了奖励不顾生命危险哦。活动结束后，成绩最好的队伍可以获得特殊称谓。若闯过的层数足够多，还将激活更多的隐藏称谓，如火云行者、火云尊者、火云邪神等。

在熊熊大火之下通过机关和宝箱的双重考验，在奖励和生命之间不断做出选择，打一场心理战，来《梦想世界》火云宫试练一下,体验惊险刺激的活动，看谁更会玩。



火焰丛生，别走神



被熊熊大火围困，要淡定Hold住全场



两个帅哥快跳到绿色圈，保住小命



采个止血草，回复气血



注意光圈和气血，拾取旁边的小钱袋

神武 ■制作：多益网络 ■运营：多益网络 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演（回合制）
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://sw.duoyi.com/

《神武》门派角色加点详解

■广东 阿拉伯大枣

很多新人在论坛问门派角色到底怎么加点好，本人以一个资深玩家的游戏体验，给广大新人讲一下门派加点和角色养成方面的心得。

首先新人朋友要抛弃其他游戏中的旧思想，有些游戏里面装备只有两件带附加属性，而《神武》不仅有6件可带附加属性的装备，还有可以加装备属性的如意宝玉。

在《神武》里所谓的〝敏攻〞大唐逍遥生，血耐大唐其实都是5力加点的，靠装备的附加属性来决定自己的路线。这样的方式风险低，转型方便，转型的成本很低，属性配置也很灵活。

战士篇（大唐、狮驼、五庄、天宫）

战士职业主要分为速攻战士和血耐攻战士。速攻战士的加点方法是5力，2加1减装备是主属性加力强化属性加敏。可以是保障输出的前提下堆敏，也可以是速度保障比大多数攻击BB的前提下堆力。

举个例子吧，99速攻型大唐，攻击打符有1800+了，2个月后他打出了易成长的头，太阳石满了攻击增加到了打符1900+，那么就把装备的主属性转为敏强化属性转为力，攻击力又降回到1800+，速度却提升了。

这种虽然打的是太阳石提升的却是速度，秘诀就是如意宝玉！血耐战士的思路就是，保障攻击达到合格比如说99级打符1800+，攻击再提升则把装备的主力量转为耐力，也可以把腰带打成半速度半血的类型。狮驼的思路和大唐一样，大家可以举一反三。五庄和天宫则完全可以参照敏攻战士。有些朋友可能会说五庄和天宫应该4力1敏而5力明显不行。我回答，你要追求速度腰带和鞋子满锻够不够？不够我再把装备的主属性全转敏捷够不够？还不够那就不科学了，再快就要和医生有乱敏的危险了。

法师篇（龙宫、魔王）

耐法双抗型的培养思路就是5魔加点，保障灵力能造成客观输出的前提下堆耐。举个例子，99耐龙宫灵力有1000+了，有一天他把舍利子打到满锻，于是灵力提高到了1050+。然后他把主属性的魔力转成耐力强化属性转成魔力，直到把灵力降到1000+防御得到有效提升。

暴力型法师5魔加点，主加魔力强化加力量，方法就是如意宝玉。大家可以举一反三，中型法师就是5魔加点，主加魔力强化加耐力。我发现很多人喜欢玩血魔型，其实魔王完全可以参照耐龙宫的培养思路，因为《神武》没有种族成长这种说法。

特别说明——封系加点

很多玩封系的朋友很困惑，到底怎么加点，首先你要先想好你是高速型还是卡速型。什么叫高速封？什么卡速封？请去录像专区找自导自演这位神级大唐的队伍。那个变变异灵鹤的天魔就叫高速封，变变异龙女的就叫卡速封。我就以5敏方寸为例先给新人朋友讲讲高速封的养成思路。

很多朋友问方寸到底怎么加点，5敏会不会太脆弱，有人指出5敏不脆弱。那5敏为什么不脆弱，相信很多朋友说不出来了。这样说的原因有3个：1、相对不脆弱：一个野队碰上顶级强人队，对面强人方寸速度又快血防又高。人家强人全部修炼满，各种装备高属性满锻，当然是你们路人甲角色无法撼动的。2、固定队有救方寸的方案：这才是5敏方寸不脆弱真正的奥义，救的方法有很多，普陀的高速御魂是一种方法，龟速法师拉也是方法。最关键的还是千速凤凰，不是方寸的千速凤凰而是全队都要人手一只能配合高速封的凤凰。是否人手一只高速凤凰是顶级强人队的典型特征之一。想想看高速凤凰一个血环救起方寸1000+的



《神武》人物加点直接影响战斗


战士篇（大唐、狮驼、五庄、天宫）


法师篇（龙宫、魔王）


封系加点十分重要



《神武》封系技能释放

血，方寸出手封，化生一个洗髓又加2000+，厉害吧？3、副本中巧遇某方寸，怪物基本打不动他，观看某强人方寸镇魔，发现他抗性很高。这个时候你就不要怀疑了人家穿了全套的体耐装。

很多高速封不看重体耐装，这是一个很大的误区。你说我满修穿敏装过副本照样不死。我答，这不是死不死的问题，你难道拿你的极品高速装给副本怪磨耐久吗？

依我看高速封系应该先打体耐装，最后才把神武币用到打造极品敏装上。为什么呢？很多朋友会觉得我说错了。不，你没看错。你想嘛，一个成长中的方寸需要的是什么？是副本、是生肖以及各种刷怪。PK你只要参加一个大闹就可以了，而大闹的装备是系统发的你可以选敏装。生存不参加吗？不，一个打符吃要变卡才换3～5个旗包的活动对成长中的封系来讲完全没必要参加。不参加活动经验何来？我答，你可以寒冰烧三遇变异偷富裕呀，比生存的收益强得多。我不是说生存不要参加了，等你打出极品敏装，宝宝全上高级书，修基本满的时候才是你去生存、服战、三界等各种活动的时候。我的风格就是给人杀拿经验还不如带小朋友抓鬼。

我想新人会问，照你这么说高速封系要敏装之外还要打血耐装，压力山大哟。我告诉你打体耐装一点都不坑爹。你只要打一个和你同级别的强化装备就可以了，不求极品只要是同级别的体耐装就可以。你的第一件体耐装备就是血腰带，然后依次打出其他装备。

在这个过程中如果出了极品，恭喜你留做敏装吧。总之5敏的封系，要在PK和非PK场合不断在高速和体耐之间切换。不要当心5敏封太脆。抢一速的封系和输出不一样，你的敏装全部要主属性加敏，强化属性加体加耐随缘吧。灵力和攻击有“够了”这种概念，而速度是没有最快只有更快。记住我的话：“当你站在场上的时候你的生命已经不再属于你自己，把你的命交给你的团队，而对你来说抢到一速就是给团队最大的贡献!”

特别说明——辅助职业的加点方式

你没看错，没有加点方式。化生、普陀、地府，以及卡速的方寸、天魔、五庄、盘丝、天宫。只要你的点没加到力量和魔力上，就没有加错。有朋友会问方寸和天魔不是高速封吗？怎么给你弄到卡速封上面去了。我回答，谁规定方寸和天魔一定要走高速路线的，你方寸加2耐2体1敏难带系统还会出错误提示不给你加吗？同理五庄、盘丝、天宫也可以走高速路线，放心没人会拦着你的。

只是人们的主观意识觉得方寸和天魔适合做高速封，五庄和盘丝适合做卡速封也可以说辅助封，天宫应该是输出型，五庄也可以是输出。当然我不推荐新手玩非主流的流派。

我就举我朋友的几个例子好了，一个化生朋友加点是3耐2血，没速度给人鄙视。后来他全身的主属性转成了敏捷，并且鞋子和腰带都黑宝石高锻。现在他的速度在同级别中不算慢了，没有洗过一点成功转型。这就是神奇的如意宝玉……一个气宗五庄朋友他4敏加点，速度不上不下很尴尬，于是他全身的属性都转成了体和耐，速度直线下降，生存大幅度提升。这就是神奇的如意宝玉。

当然我还是建议新人化生、普陀、地府还是2体2耐1敏加点比较好，毕竟如意宝玉虽然很强大，但是也是有限度的。当然这样的加点方式最后还是要靠如意宝玉微调。

建议：防御保障免疫攻BB伤害，速度保障配合大部分的假象队友，剩下的全是血。玩卡速封又称辅助封的朋友，不要纠结3敏1体1耐和2敏1耐2血了，我想说只要是2～3敏的加点都对，只要你没加到魔力和力量上去都对的，真的。具体的属性还是要靠如意宝玉微调。建议防御能免疫攻BB伤害，速度达到你们区卡速封的速度，剩下都是血。

以上加点建议主要是针对小白玩家，正确地给角色加点可以让角色成长得更快，更容易体验到《神武》的游戏乐趣。老手们可以试试不同的加点方法，让人物角色有更多方向的发展可能。


辅助职业的加点方式决定辅助技能的威力大小


月光技能可以有群法


增加输出的护符永远是玩家追求的


护符全面提升宠物战斗实力


看宠物们一展身手

本月头条

《天龙八部》珍兽血脉觉醒受玩家追捧


进阶策略阵法排布十分关键

唤醒远古血脉，激发珍兽潜力，《天龙八部Online》“珍兽血脉觉醒”系统已经正式上线一段时间，各位玩家都带着自己的珍兽在蛮荒古岛上忙得不亦乐乎，珍兽血脉觉醒备受玩家关注。那么，这套全新玩法到底能给我们带来多大惊喜？怎样才能最快令珍兽的血脉觉醒、实力大增呢？据悉，若想让珍兽获得突飞猛进的提升，试炼效率是决定因素。玩家首次在游戏内接触回合制的挑战模式，珍兽血脉觉醒的时候难度也不小，聪明的玩家也已总结出了许多实用经验，那就是进阶有难度，策略是王道。同样两只珍兽上阵挑战进阶副本，阵法设置常常会对结果起决定作用，假如上阵珍兽超过3只，便有更多阵法可排。如果对手实力相差不大，调调阵法顶风而上或有取胜可能；若是双方实力悬殊，还是暂缓节奏，重复挑战前面几关，拿到更多兽灵晶升级完装备再战。好在挑战失败并不占用每日的试炼次数，大家还有更多机会好好思索下一次的阵法排布，整装再战。

头条看点：《天龙八部》的珍兽血脉觉醒玩法看似普通，真正考验的却是玩家排“兵”布阵、资源配置的策略与智慧。若想让自己的珍兽能迅速焕发出隐藏的实力，就去蛮荒古岛让镇守血脉觉醒吧。

■《桃园》战宠觉醒进入公测阶段

搜狐畅游宣布，旗下回合网游《桃园》全新版本“战宠觉醒”于近日公测，与此同时，白马跃溪、龙胆银枪两组新服同步开启。据悉，《桃园》战宠觉醒是2012年末的全新版本，该版本包含了宠物进化、百川境体系、天梯竞技场和祈神五行台4大革新玩法，同时近百项的游戏内容改进完善足以让每位玩家感受到这款全新回合制游戏的无穷魅力。《桃园》高级制作人沈力航先生表示：“战宠觉醒在秉承原先次世代品质的同时，在回合制玩家关注的宠物体系上进行大胆创新，玩家可以在新版本中体验到传统回合制无法比拟的新乐趣。”

■《斗破苍穹Online》推4A计划 巨资拍CG电影

近日，畅游旗下第一人气玄幻小说网游《斗破苍穹Online》正式公布4A计划。该计划中，原作者“天蚕土豆”将为第一人气网络小说《斗破苍穹》撰写新章、拍摄CG动画电影、投资真人影视拍摄及娱乐合作等内容，将“斗破”题材进行不同形式的高度还原，打造文化战略布局。据悉，“4A计划”因斗破新章（Addnewstories）、CG电影（Animation）、真人影视（Acting）、娱乐合作（Amusement）4个组成部分而得名，且寓意着《斗破苍穹Online》在内容细节上追求A级品质，精益求精。该计划分别邀请了文学、CG、影视、娱乐等行业的精英人士，携手共铸理想中的斗气大陆，并将多种艺术形式与游戏进行深度结合，为天下斗迷献上最为纯粹的斗破文化盛宴。


《斗破苍穹Online》主角人物皆将进行真人还原

畅游活动

有奖找茬

《斗破苍穹Online》是畅游打造的第一人气玄幻小说网游。游戏改编自点击量过亿的同名小说，并力邀原著作者天蚕土豆担任高级制作人兼首席架构师。游戏凭借量身定制的异火引擎，引入众多革新技术，完美展现吞噬异火、斗气晋阶、炼药成丹、斗气化翼等小说元素。

从A、B两图中找出5处不同的地方：





活动截止日期：2013年2月28日，参与活动的读者需要在E-mail中提供以下信息：姓名、地址、QQ、手机号。获奖玩家名单将在2013年4月中旬《大众软件》上公布。

活动参与奖：共3份，奖品为搜狐一卡通30元点卡（1张）。

2012年12月中旬刊有奖问答中奖名单

山东 马正道
浙江 李爱民
四川 张同辉

鹿鼎记 ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：hhttp://ldj.changyou.com/

《鹿鼎记》韦爵爷陪你过春节

■四川 阿鱼

春节是我们合家团圆的日子，回到养育自己的故乡，与亲朋好友把酒诉衷肠，实在是一大快事。但高兴之余，眼瞅着装有“软妹币”的红包一个个地派发出去，你心里是否有一点幸福的苦涩？

年还是得过，礼还是要送。如何才能安抚我们郁闷的小心灵呢？最好的办法就是“收礼”，一送一收，这样才平衡嘛。所以，玩《鹿鼎记》的汉子、妹子们有福了，韦爵爷送上的四重大礼就在你眼前，触手可及。

贴心大礼：强化等级转移

面对一件极品装备，还未满级的装备控大都会有这样的烦恼：这货究竟该不该强化呢？强化吧，过些天自己等级提高了，又得更换装备，强化的钱也就打水漂了；不强化吧，眼前这装备属性那么好，还镶嵌了石头，不强化不完美啊。

韦爵爷获知此事后，立刻动身前往昆明，找到了巧匠杨北一大师，希望他能为侠士们排忧解难。杨北一刻苦钻研，埋头思索，终于学会了一项超凡的技艺：强化等级转移。广大侠士可以前往昆明城杨北一处，用强化转移符将一件装备的强化等级转移到同装备位的另一件装备上。杨北一会权衡进行转移操作的两件装备的装备等级，给出一个合理的转移比例。

虽然杨北一有一颗助人为乐之心，但身为靠手艺混日子的艺人，他也要养家糊口，因此这转移符可不是白送的。应杨北一的要求，强化转移符已经在元宝商店上架，有需求的侠士可以去看看。

舒心大礼：伙伴天悟系统

在新春佳节之际，韦爵爷特地“送”上奇物：天悟丹。

天悟丹，集天地之灵，吸日月之精而成的至宝，能够让珍兽（佣兵）迅速领悟一个随机技能。天悟丹其实并非韦爵爷所有，他只是探听到了此奇物的下落：在神龙秘境三层以上BOSS与东海洞天BOSS仪狄手中。侠士们要想获得这一至宝，还得费一番周折。当然，如果你是财大气粗的土豪，也可以去元宝商店找找，据说韦爵爷在暗地里替陈近南贩卖此物，以作“反清复明”之军费。

尽管不是免费的“大餐”，但韦爵爷愿意公布天悟丹的下落，也算是一件很不错的“礼物”了。神龙秘境与东海洞天的Boss虽强，但哪里是身经百战的侠士们的对手？这天悟丹迟早是大家囊中之物。我们获得天悟丹后，可以在京师伙伴功能使者颜如雨、水伊伊处进行对应的天悟操作。每次操作消耗1颗对应的天悟丹，必然随机领悟一个技能。由于珍兽（佣兵）的资质有限，天悟丹最多只能唤醒珍兽（佣兵）三个技能，之后便再无功效。

特别提醒：为了使伙伴技能个数和技能组合达到最优效果，请将伙伴技能培养成型后，再用天悟丹进行领悟。

浪漫大礼：许愿树送宝

韦爵爷最近迷上了西洋货，他从大洋彼岸请来圣诞老人，种下许愿树，向所有江湖人士派发大礼。京师城内，圣诞老人每天发布任务，完成任务就能在许愿树下许下愿望，虔诚许愿可得大礼。同时，侠士们可以在树上挂上许愿瓶，收获十变萌系新佣兵，还有机会化身“圣诞老人”为全服玩家派发礼物。

我们在现实中过传统佳节，在游戏里品尝“浪漫大餐”。

温馨大礼：30级群攻技能

为了江湖繁荣兴旺，韦爵爷还给新人朋友们送上了温馨大礼——轰天雷、东风乱舞、阵宇杀、碧影游踪的学习等级降低为30级，第一职业入职时技能将自动激活。这份“礼物”意味着：火枪手、贤士、隐者、药师这四大职业的新人们终于可以不用秘笈，直接习得刷怪大招了。对于新人而言，再也没有比这更温馨的福利了。

《鹿鼎记》的四重大礼业已送出，你收到了吗？



杨大师，我想转移强化等级



天下至宝：天悟丹



击败仪狄，就能得到天悟丹



在圣诞树下许愿



新福利到来后，群攻技能不再“未激活”

天龙八部Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://tl.changyou.com/

《天龙八部Online》浅谈血脉觉醒

■四川 阿鱼

世间的珍兽，除了具备灵性、根骨、资质等属性外，还拥有血脉之力，这种力量被封闭在珍兽血脉深处，看似毫无用处，实则蕴含惊天之力。一旦血脉之力完全觉醒，珍兽的资质属性将会提高40%，战斗力自然随之暴增。

梦见周天师

昨天晚上我做了一个梦，梦见自己置身于《天龙八部Online》的洛阳城中，面前站着一个鹤发童颜的老头子，他骑着仙鹤，笑嘻嘻地望着我：“少侠你好，老朽是周天师。”

在天龙江湖中，周天师是人见人爱的新手导师，几乎每一位武林人士都得到过他的指点。我有些纳闷：本人乃天山派杰出弟子，又不是新手小白，周天师为何会找到我？似乎是看出了我的疑惑，周天师笑了笑言道：“少侠是天山派高手，老朽本不应叨扰你。不过，你的珍兽伙伴个个血脉封闭，实力不济，老朽实在看不过去……”

“你在说笑话吧？”我打断了周天师的话语，“我珍兽都是100级以上的高手，资质杰出，它们会实力不济？”面对我的无礼之举，周天师并没有生气，他告诉我，这世间的珍兽，除了具备灵性、根骨、资质等属性外，还拥有一种不为人知的特殊属性——血脉之力。这种力量被封闭在珍兽血脉深处，看似毫无用处，实则蕴含惊天之力。一旦血脉之力完全觉醒，珍兽的资质属性将会提高40%，战斗力自然随之暴增。

“啊，竟有这等奇事！”我惊叹道，“还望天师告知血脉觉醒之法。”

寻访蛮荒岛

“你想唤醒珍兽血脉，须得前往九黎一族的避世仙山——蛮荒古岛。”洛阳珍兽坊内，云渺渺笑脸相迎。

据云渺渺所说，蛮荒古岛有一处珍兽试炼地，名叫十劫界。只要珍兽能通过“十劫界”的挑战，便能成功激活血脉，享受血脉神力。

（小贴士：屏幕右上方有一个“蛮荒古岛”图标，大家完成前奏任务后，点击图标，就能登上蛮荒古岛。）

驯演厅点将

驯演厅是排兵布阵之地，挑战者必须在这里选择出战珍兽，才能挑战各个试炼之地。珍兽出战时可以设置阵法，阵法初始等级为1，只能上阵1只珍兽。挑战十劫界可以提升阵法等级，阵法等级越高，可以同时上阵的珍兽就越多，最多可以同时上阵5只珍兽。5只珍兽携手战斗，不仅拥有数量上的优势，还能摆出鱼鳞、白鹤、鹤翼等阵法，大幅提升战斗力。

“血脉觉醒共有9个阶段，每个阶段又有9个级别，而你每天只能挑战10次十劫界。所以血脉完全觉醒的过程很漫长，需要经历无数次战斗。好了，不说废话，你选择好出战珍兽了吗？”云瞳瞳道。“选好了，我派出了108级的玄翼兽。”我如是回答。

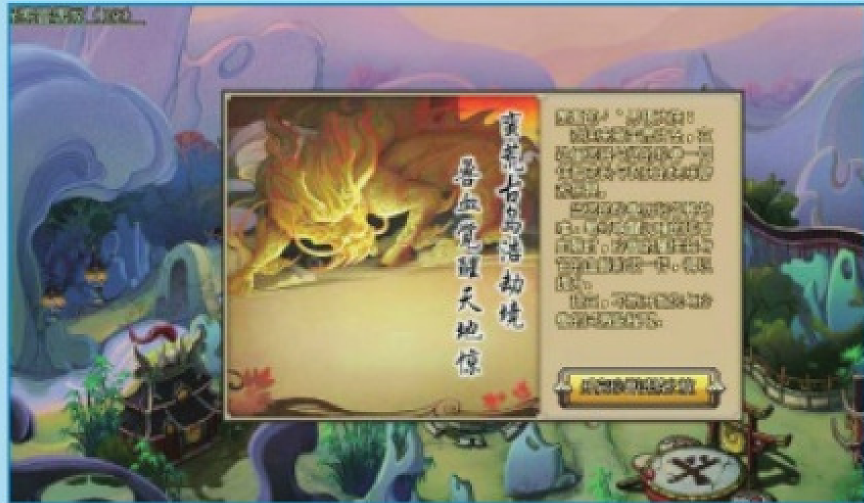
十劫界扬威

十劫界共有10道关卡，挑战难度从弱到强依次是太仪风蚀界、西仪净火界、三生荒尘界、四神洪流界、五行宙光界、六合宇寂界、七星往生界、八极因果界、九元天法界、十干碎道界。每道关卡设有10重境界，挑战者必须挑战完10重境界，才能进入下一个关卡。

我抚摸着玄翼兽的头，轻轻说道：“上吧，旺财！”玄翼兽就如同挣脱了链子的藏獒，嚎叫着冲入了太仪风蚀界。果然是难度最低的关卡，玄翼兽一路披荆斩棘，推倒了小猴子、小兔子、小乌龟等小兽兽，顺利杀到了第10重境界。


路遇周天师


苏州云瞳瞳


登上蛮荒古岛


排兵布阵


开始挑战十劫界

“第10重境界的守将是驭风望月兽，此兽实力非凡，你最好先武装一下玄翼兽。”云瞳瞳提醒道，“在天匠阁有珍兽装备，你去那里看看吧。”

天匠阁选宝

“美丽而又睿智的瞳瞳姐姐，这里的珍兽装备好多哟，我该为玄翼兽选择哪种装备呢？”我在天匠阁里卖萌。

“呃，你一个大男人，敢不敢别卖萌。”云瞳瞳一脸恶心的表情，“这里的装备虽多，却不外乎内、外、平衡三大类。你的玄翼兽是外攻型珍兽，你就选外攻装备吧。”

“瞳姐，购买这些装备需要兽灵晶，哪里有兽灵晶啊？”我追问。

“囧，你是白痴吗？”云瞳瞳哭笑不得，“你在十劫界杀了那么多野兽，就没发现有什么收获吗？”

“有啊，有经验！”我弱弱地回答。

“白痴，自己打开包裹看看！”云瞳瞳快要无语了。

“啊！”我大叫道，“我包裹里竟然有好几块兽灵晶，我怎么不知道？”

“因为你是白痴！”

鏖战兽道劫

我的玄翼兽全副武装，不付吹灰之力便干掉了驭风望月兽。云瞳瞳那好听的声音随之传来：“恭喜你，阵法终于2级了。同时，你的血脉之力也达到0阶9级了。”“接下来我该怎么办？”我问道。

“去兽道劫的第一个关卡——太一风蚀劫，只要你的玄翼兽能击败那里的怪物，就能突破血脉的桎梏，将血脉之力晋升为1阶。”云瞳瞳说道。“我的，我这就去！”不等云瞳瞳回答，我便一阵风似的赶到兽道劫，开启了战斗。

战斗刚开始，我就有一种不祥的预感。这里的怪兽实力很强，远胜十劫界的太仪风蚀界。我的玄翼兽虽然击败了三头精英级怪兽，却难以抵挡守关的将军级怪兽，最终败下阵来。

“瞳姐，我的玄翼兽战败了。”我千里传音给云瞳瞳。云瞳瞳答道，“兽道劫里的怪物实力很强，你最好多带些珍兽，协同作战。”

“对啊！”我一拍脑门，“我阵法不是2级了吗，可以多带一头珍兽啊！”

于是，我让肉肉的北极熊珍兽出战，将它排在玄翼兽前边，替玄翼兽抵御攻击。同时，为了增强两头珍兽的实力，我用兽灵晶强化了玄翼兽身上的装备，并在天匠阁为北极熊购买了战衣，

战斗又开始了。北极熊一马当先，吸引敌人的火力；玄翼兽紧随其后，用凶猛的攻击摧残对手的身心，两头珍兽配合默契，顺利杀到了将军级怪兽面前。

这一次，武装到牙齿的玄翼兽没有令我失望。在北极熊被凶猛的将军级怪兽击败后，玄翼兽彻底爆发了。它施展出“迅猛击”与“重击”的组合拳，打残了将军级怪兽。就这样，我的玄翼兽突破了桎梏，血脉之力觉醒到了1阶。

结尾

“小伙子表现不错嘛！”云瞳瞳夸奖道，“接下来的路你就要自己走了。明天你又可以挑战新的关卡了，加油啊！”

“多谢瞳姐！”我感谢道，“对了，我刚才路过兽魂冢，听见里面有许多野兽在嚎叫。那兽魂冢里有什么啊？”

“兽魂冢是一块藏宝之地，里边也有10道关卡。那里的野兽实力强大，你最好邀约好友，让彼此的珍兽携手闯关。如果能击败兽魂冢的怪兽，你将获得兽魂砂与重铸符，它们是强化珍兽装备的上品宝物。”云瞳瞳回答。

“我明白了！那万兽庐与斗技场呢？”我追问。

“那两处场所还在修建中呢。我要走了，记得来苏州探望我哦！”云瞳瞳说完，瞬间便消失了。

我正想说什么，一睁眼，却发现自己是在做梦。

原来，我太痴迷《天龙八部Online》了，竟然将该游戏的全新玩法——珍兽血脉觉醒带入了梦乡之中。嗨，真是太好笑了！


大战驭风望月兽


购买珍兽装备


兽道劫关卡图


珍兽血脉觉醒：1阶


兽魂冢地形图

斗破苍穹Online ■制作：搜狐畅游 ■运营：搜狐畅游 ■游戏类型：大型多人在线角色扮演
■游戏状态：正式运营 ■官方网站：http://dpcq.changyou.com/

《斗破苍穹Online》端游破冰者

■北京 五星精英

客户端游戏正在被增长迅速的页游、手游逐渐蚕食，追究其背后原因，还是端游在创新层面遭遇了瓶颈——内容老套、玩法单一。然而这个世界从来就不缺少创新者，谁能率先破冰，谁就能赢得市场、赢得玩家。

超人气小说改编 正统原味

在2013年初的网游市场中，一款名为《斗破苍穹Online》的客户端网游逐渐进入玩家的视野，这款游戏由畅游三年砺剑打造，改编自点击量过亿的同名小说，并力邀原著作者天蚕土豆担任高级制作人兼首席架构师，意在100%还原纯正的斗气大陆。这款玄幻气息浓郁的网游在1月7日的时候已经对外进行了正式公布，从升级引擎后的画面来看，绝对值得期待。之所以能在画面上提升一个档次，主要是使用了量身定制的异火引擎，引入众多革新技术，最终完美的展现了吞噬异火、斗气晋阶、炼药成丹、斗气化翼等小说元素。玩家在游戏中，将亲历萧炎从废柴崛起到称霸大陆的热血故事，全面开启独一无二的巅峰玄幻之旅。

全新引擎 打造独一无二《斗破苍穹Online》

说到这里，就不得不说一下异火引擎，这款专门为《斗破苍穹Online》打造的引擎引入了双线粒子系统、光照焦散技术、轻重力大气体系等革新技术，实现了异火作化莲花、骷髅、火蟒等形态功能，光线在空间之力作用下产生的扭曲特效及斗宗踏空而行的重力天赋等效果，意在更真实的还原小说。

双线粒子 掌握异火形态

双线粒子系统看起来很玄妙，其实解释起来也不是很难理解：双线粒子就是使用两个粒子控制器，分别控制异火形态与燃烧效果，使得异火既能以原著中莲花、骷髅、火蟒等特殊形态出现，又能够根据现实中火焰的实时动态演算，呈现出不规则燃烧状态，从而逼真还原了原著中的23种异火。而游戏中的异火又可以被玩家吞噬，从而繁衍出独特斗技“天火三玄变”，在战斗中增加秒杀强敌的快感！

光照焦散 保证视觉享受

光照焦散技术无疑又给了《斗破苍穹Online》一份视觉上的保证，在游戏中光线照射在透明或者弧形表面的物体上时，经过光线追踪及光能传递，在透明物体上产生漫折射现象与在弧形表面物体会出现渐变阴影，达到拟真效果。玩家在游戏中可以明显发现，在有光源的地方，光线变得柔和；而在既有光源又有水流的场景，经过光线的折射与焦散，展现出梦幻般效果。无论是美轮美奂的雄伟建筑，还是光怪陆离的神奇野兽，都是由3D模型打造，画面精细程度可达普通1080P的2倍，给玩家CG影院般的感官体验。

轻重力大气体系 护航飞行体验

至于轻重力大气体系，则是完完全全为《斗破苍穹Online》专属所有，在小说描写中飞行是所有修炼者的目标，斗气化翼则标志着进入强者行列。在游戏中，玩家也能感受到这种实力的晋升，游戏引入了重力感应与重力天赋模块。玩家在游戏中不同地区体验的重力感是不一样的，特殊区域存在着零重力的空中岛屿，而玩家在晋级斗宗之后，可以掌握重力天赋，控制范围内的重力值，实现踏空而行。值得一提的是，斗气化作的羽翼有苍鹰巨翼、古龙骨翼等多种形态，并加入了力量、灵魂等不同属性提升角色的战斗能力。

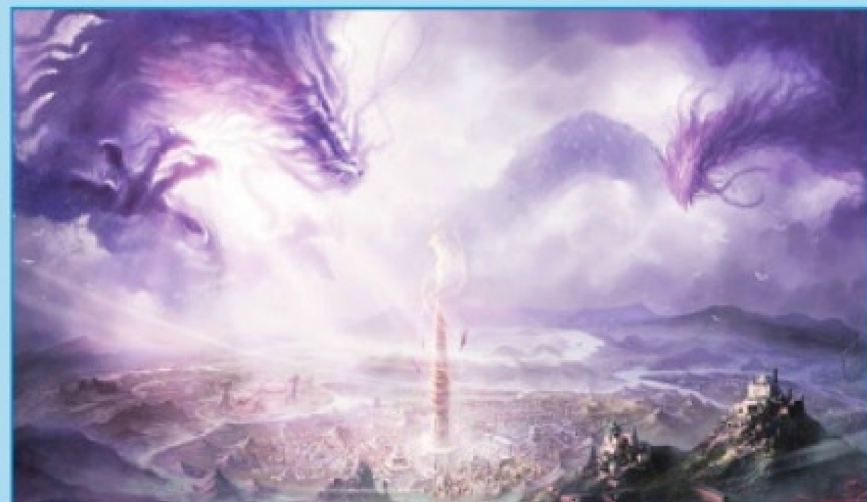
炼药师、天妖傀 原著完美再现

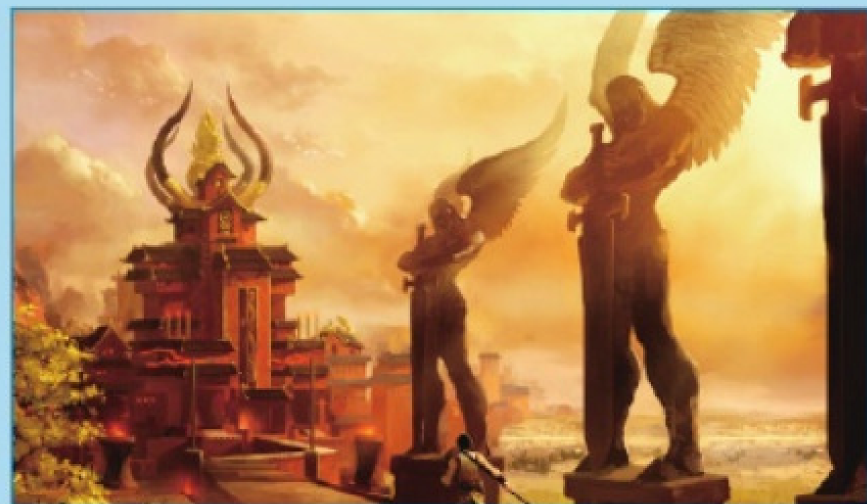
每个读者都曾幻想自己成为炼药师吧？在游戏中，玩家也可以通过努力成为炼药师，操纵灵魂之力，炼药成丹，在炼制一些高品丹药时，将降临丹雷，引发天地异象。丹药不仅能够在拍卖行换取巨额财富，还能加速角色成长甚至直接提

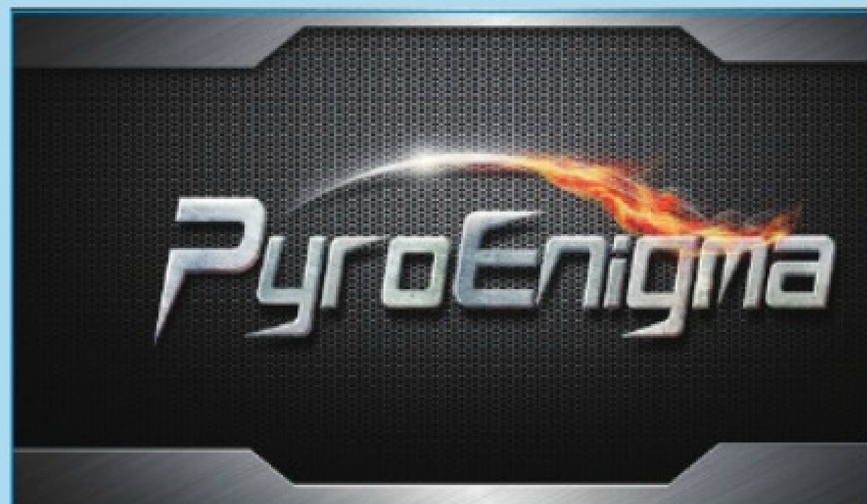


全新的光照焦散技术


超强的异火对抗


神秘玄幻的斗气大陆


恢弘震撼的场景



全新异火引擎——Pyro Enigma

升角色阶别。游戏为炼药师开辟了天地能量浓郁的专属空间，该空间生长着菩提子、血精妖果、万年青灵藤等让无数炼药师趋之若鹜的药材，隐藏着黑魔鼎、万兽鼎等天鼎榜13尊顶级药鼎。

战斗机器天妖傀 可靠的贴身侍卫

天妖傀，作为小说里的独特战斗力，游戏中以炼药等级的提升来呈现。以强者遗骸为原料练成的傀儡，分为天、地、玄、黄、凡五个品阶，玩家不仅可以杀敌来提升傀儡阶别，还能够依靠合体炼化傀儡秘法提升傀儡心智。不同阶别的傀儡有机械战甲、钢铁金刚等形形色色的外貌，高阶傀儡其外观与人形无异。傀儡在战斗中可发掘自身天赋，习得傀儡斗技，加之傀儡强悍的身体，顶级傀儡甚至可以突破帝境，匹敌人类斗帝强者。

进阶成长体系 摒弃传统升级模式

《斗破苍穹Online》尊重原著进阶系统的设定，打破网游角色养成后中“等级”设定壁垒，开创了具有挑战式的“斗气晋阶”体系。在游戏中，斗气“阶别”将代替“等级”，成为衡量玩家实力的重要标准。玩家修炼的斗气功法都与玩家的阶别挂钩，每提高一阶别，玩家都将获得阶别独有特技，如斗气纱衣、空间穿梭等，并对前一阶别有压制效果，让玩家在竞争中更加公平。

原著宗派势力 独门功法斗技

《斗破苍穹Online》依托原著，还原《斗破苍穹》中有特色的六大宗派：萧门、星陨阁、毒宗、花宗、焚炎谷、迦南学院。这些宗派之间相互竞争、相互制约，每个宗派势力中皆珍藏着海量的天、地、玄、黄四阶独门功法斗技，小说中的每一卷功法斗技，无论是大幅加速的三千雷动，还是萧炎惯用斗技焰分噬浪尺，皆能在游戏中找到。玩家还可以像小说里描述的那样，寻找散落斗气大陆的远古遗留功法斗技，体验冒险的刺激。

天蚕土豆任高制兼架构师 还原度100%

天蚕土豆为起点签约白金作家，他创作的长篇玄幻小说《斗破苍穹》创下了点击过亿的神话，同时搜狐畅游也将他的这部小说改编为网游——《斗破苍穹Online》，并邀请他亲自担任游戏的高级制作人兼首席架构师，全面把控着游戏的整体世界观，并负责游戏剧情、副本等的开发，力求让小说读者在进入游戏之后能感受到100%还原的味道。这对于一款由小说改编的网游而言，无疑在开发之初就注入了正统血脉，对小说读者和玩家来说这都是一件值得高兴的事，毕竟对于那个玄妙而飘渺的斗气大陆只有作者本人最了解。

4A计划提出《斗破苍穹Online》全面出击

《斗破苍穹Online》最近动作频频，首先公布了悬念官网，而后正式曝光升级引擎后的实景视频，接着又将小说网游进行扩大化，并提出了4A计划——Add New Stories（斗破新章）、Animation（CG电影）、Acting（真人影视）、Amusement（娱乐合作），旨在全面提升游戏影响并回馈斗破迷，不得不说这项计划又是一次大手笔。

结语

《斗破苍穹Online》无论在游戏画面还是游戏性，都追求对原著的还原，并为其研发了专属的异火引擎，引入双线粒子系统、光照焦散技术、轻重力大气体系等革新技术，实现了异火作化莲花、骷髅、火蟒等形态功能，光线在空间之力作用下产生的扭曲特效及斗宗踏空而行的重力天赋等效果，目的就是让小说描述的世界真实呈现在玩家面前。

该游戏曾在2012年进行过小规模的测试，不过在新一年到来之时，游戏不仅进行了引擎的升级，同时还对小说情节进一步做了发掘，相信凭借着天蚕土豆本人与研发人员共同的努力定会让游戏品质达到更高的高度。而这些恰恰是玩家最乐于看到的结果，伴随着《斗破苍穹Online》宣传力度的加大，相信这款正统小说网游定会在2013年给玩家们一个满意的答案。



骨灵冷火



萧炎与紫晶翼狮王周旋



异火榜上超强异火现身



凝火成丹天地为之色变

本月头条

《时空裂痕》1月21日开启第二次内测


本次测试共持续14天

盛大旗下代理运营的欧美网游《时空裂痕》已于1月21日正式开启为期2周的第二次内测，本次内测为删档测试，盛大表示本次测试之后《时空裂痕》将进入公测阶段。此次测试采用的是1.10“暴风前的寂静”游戏版本，极具特色的随机动态世界事件“裂痕系统”，高自由度的职业发展灵魂树系统，充满乐趣的野外即时冒险和极富挑战的史诗地下城副本系统等等都一一和玩家见面。此次测试，盛大游戏共开放了两个游戏大区，每个大区一组服务器，参与过游戏首次内测的玩家可以选择原有大区继续游戏探险，系统会保留全部的玩家角色数据，新区则为没有参加首次内测的玩家而设置。

头条看点：《时空裂痕》国服至今共经历了3次封闭性测试，期间也得到了众多热心玩家的热情支持，为了对一直以来支持《时空裂痕》的国服玩家表示感谢，国服官方宣布游戏将会对参与过国服首测以及内测的玩家进行特殊的奖励。凡是参与过前期测试的玩家并达到一定要求的，在游戏正式公测之后就会得到特殊成就、特别称号，更有专属宠物赠送，享受“裂痕元老级”的待遇。

■ 《时空裂痕》获2012金翎奖最受期待奖


《时空裂痕》获得最受玩家期待十大游戏称号

2012年度中国优秀游戏评选大赛“金翎奖”颁奖典礼于12月26日晚在中国人民大学如论讲堂举行。国内外媒体以其评选的普众性、公正性和代表性，盛誉“金翎奖”是中国游戏产业的奥斯卡。《时空裂痕》作为为数不多的欧美游戏，有幸进入了最佳的行列。在“最受玩家期待十大游戏”中摘得头魁，盛大游戏副总裁陈芳先生代表盛大游戏领取了该项奖项。

■ 《时空裂痕》灵魂树专题页面上线

近日，盛大正式宣布其旗下代理运营的《时空裂痕》灵魂树专题页面正式上线，这让国内玩家告别了在线上线下模拟灵魂树时的不便。据悉，灵魂树是游戏角色的战斗天赋，玩家凭借灵魂树可以获得超越常人的职业战斗技巧。玩家可以专注于学习某一系的能力，也可以同时将3种灵魂的技艺融为一体，从而实现数以千计的职业组合，让你在同职业玩家中脱颖而出。每当玩家升级时就能获得灵魂点数。你可以进入灵魂树面板，将灵魂点数分配到各项能力上。在分配点数前，你必须先选定一条灵魂树。每个职业有8条灵魂树，每个玩家最多同时选择3条。你可以将自己搭配的灵魂树组合保存为“角色定位”，点击“激活”就能轻松切换不同的灵魂组合。

盛大焦点

传统MMORPG

《时空裂痕》是一款传统的即时战斗MMORPG，相比时下流行的无锁定视角MMORPG来说，《时空裂痕》并不是一款紧随时尚、流行元素的MMORPG游戏。在这个时候《时空裂痕》进行测试，一方面表明它虽然是一款传统即时战斗MMORPG，但它也有自己独特的地方，而另一方面则是国内传统即时战斗MMORPG市场不景气，《时空裂隙》的到来可以为这个市场注入一丝新鲜活力。

如同文艺电影一样，近些年来，随着观影人数的增长，文艺电影也徘徊于电影院的列表之中，虽然有很多不为人知或者反响平平，但至少说明了文艺电影回暖的一个现状。近期上映的《一代宗师》是王家卫导演的电影，其中大量运用了慢镜头、长镜头、倒叙等手法，多少有些文艺片的味道。但和文艺片不同的是，《一代宗师》对人物的刻画，剧情的进展都表现得十分清晰，虽然几次倒叙之间，让人觉得较为眼花缭乱，但《一代宗师》可谓王家卫式电影的又一次成功。

演员刻画人物，玩家推动游戏世界……《一代宗师》中章子怡饰演的角色是宫若梅，也就是宫家二小姐。她在戏中，无论是与其师哥马三的家仇；与叶问之间的鸿雁传书；还是为报父仇遵守宫家一生不嫁、不留后、不传艺的承诺，都将宫家二小姐这个形象刻画的十分完美；而在《时空裂痕》里面，正是因为玩家的行为可以对游戏世界产生影响，因此这个传统即时战斗MMORPG才显得如此富有生机。

尽管如此，当传统即时战斗MMORPG出现后，日系回合制游戏成为了小众游戏，逐渐消失在市场及大众视线中。而传统即时战斗MMORPG的寿命有多久？我们尚不得知，因为直至目前为止，传统即时战斗MMORPG仍然占据市场很大一部分份额。希望《时空裂痕》的测试能点燃这个寒冷的冬天，让传统即时战斗MMORPG重燃战火。

时空裂痕 ■**制作：** Trion Worlds ■**运营：** 盛大游戏 ■**游戏类型：** 大型多人在线角色扮演 ■**游戏状态：** 内测 ■**官方网站：** http://rift.sdo.com/

《时空裂痕》阵营及种族背景一览

■北京 芒果特派员

2012年末，《魔兽世界》更新到了第4个资料片“熊猫人之谜”，当人们还在谈论《魔兽世界》的生命周期有多久时，《时空裂隙》这个被欧美游戏玩家热捧的游戏来到国内，2013年的1月，《时空裂隙》内测终于开始了。

与《魔兽世界》不同，《时空裂隙》描述一个战乱的世界“Telara”，这个世界才与龙族经历一场毁灭性的战争，然后又遭逢来自异空间元素生物的入侵。不得已之下，幸存者的领导人只好违反生死不可逆的世间定论，将战乱中死去的玩家们召唤回来，重新披甲上阵、跨越时空保卫“Telara”世界。

阵营

然而，在幸存者之中也有着歧见纷争：逆天者（Defiant）一派坚持人们应该拥科学的力量自立，持反对意见的神选者（Guardian）一派则相信这只是神给凡人的考验之一，透过这场神圣的战争，将会向神证明神选者的资格。

与联盟、部落相同的是逆天者与神选者这两大阵营相互对立，且有不同的种族支持，每个种族都有各自的角色外观、种族特长和背景故事，每个种族的长处与短处都会在游戏中逐渐展现在玩家面前。

神选者

神选者是天选之子，获命于特拉娜诸神组成的“守护神”。暴君阿贾克西从死亡位面召唤外界的力量，摧毁了特拉娜世界。于是，“守护神”在战时牺牲的英雄当中，选中最杰出的灵魂，复活为新时代的先驱。黄金时代降临以前，必须首先拯救特拉娜，人们得付诸行动、树立榜样、挥舞剑刃。当人民得以救赎，腐蚀得以净化，世界方能重归安宁。

结界破裂之后，能量为入侵的裂痕生物所消耗，千万无辜的特拉娜亡魂凄绝地祈求救赎，他们的苦痛记忆驱使着神选者勇往无前。在巨龙的利爪下，数百万人无辜丧生、沦为奴隶，解救他们正是“守护神”创造神选者的目的。神选者如同一线光明，泰然对抗着吞噬万物的黑暗。

神选者源出笃信众神的三大种族：无畏的迈修人、聪颖的高等精灵以及坚毅的矮人。他们信仰相同的神明，为了各自领袖犯下的罪过寻求救赎：阿贾克西·迈修释放了暗影，海勒斯王子违背了精灵的上古圣约，矮人与邪恶势力交易，换取奇观与繁荣。因此守护者被视为特拉娜的希望，象征着拯救与赎罪。

神选者以圣堂城为大本营，英勇对抗巨龙及其信徒。远征军向雷古洛斯的亡灵大军发起突袭，审判军对阿克里奥斯的疯狂信徒施以净化，谍报组远赴烁光沙漠，将阴谋诡计连根拔起。“守护神”曾降下启示，救赎之路不止一条。所以神选者通过终结巨龙的威胁，了断亵渎神明的逆天者，找寻属于自己的圣地。

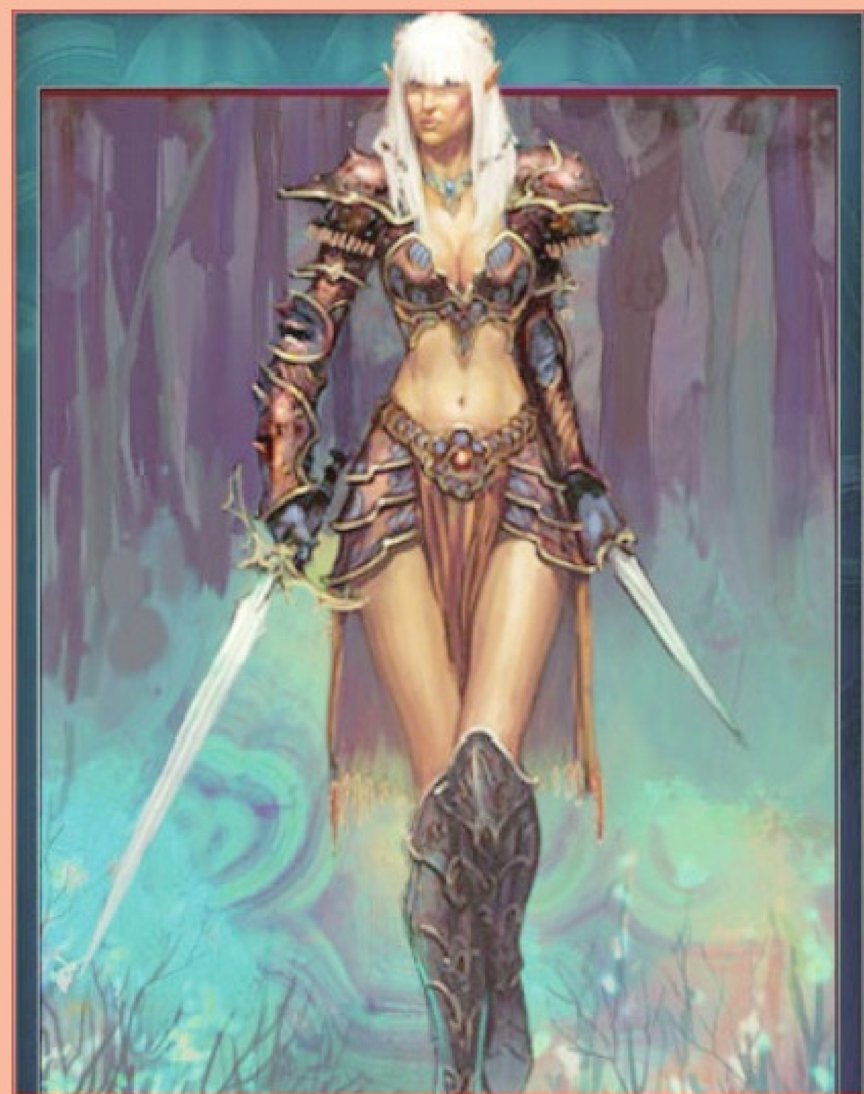
矮人

故老相传，工匠之神巴洛特打造了特拉娜大陆，随后他环视世界，颇感自得。协助他创世的乃是一群造物元灵，巴洛特将生命作为礼物赠予他们。因此，矮人生来就渴望建筑、渴望创造，渴望将狂野的幻梦铸造为现实的奇观。矮人着手建造第一座城市。虽然工艺原始，但时至今日，这些石头建筑依然屹立不倒。

矮人是第一批铁匠和石工，也是最早的魔法装置制作者。这一切，都让矮人的足迹遍布世界。矮人锻造了致命的武器、雕琢了迷人的珠宝、建筑了牢固的城池。当血色风暴大举入侵，矮人最大的希望不过是有头文明的巨龙来统治他们，比如蕾瑟斯、克鲁希娅或者阿克里奥斯，差遣他们积累财富、武器和符文。但最终，矮人不愿接受奴役和灭亡的命运，他们跨出石头大厅，帮助特拉娜摆脱这些前来掠夺的龙类。自此以后，矮人的作品流通于各大帝国。

如今的矮人，都是天涯沦落人。别了故乡，他们浪迹四海，向迈修人、精灵乃至埃斯人寻求庇护，有些城镇甚至严禁矮人工匠入内。当博林·盖穆作为重生


矮人种族


高等精灵种族


铁匠镇

者复活，许多矮人追随他的旗帜，在圣堂城聚集，在守护神的保佑下建造新的家园，也希求为堕锤城赢得救赎。圣堂城的美丽与强大，与矮人英雄密不可分，无论凡人抑或重生者，哪怕昔日理想早已磨灭，他们的才华也永不褪色。

高等精灵

世界尚且年轻的时候，精灵就常伴诸神身侧。作为大地女神塔芙的造物，他们长寿聪慧，热爱大地。诸神任命精灵管理特拉娜，观察野生动物，保护其他种族。他们天性优雅，便欣然领受任务，以智慧、魔法、信仰和武艺保卫特拉娜千年之久。

然而守护生命的职责，对于精灵而言过于沉重。并非血色风暴削减了他们的数量，也不是与异族爆发战争，而是这花花世界有太多诱惑。先是柯拉利精灵违背圣约，追随自己的信仰，前往遥远的岛屿。随后，凡人又建造了一座座恢宏的城市，越来越多的精灵放弃天职，抛下守卫的重任，沉溺于轻松安稳的生活。

巨龙纪元开始以后，一批精灵自称柯拉利，他们不再信仰大地女神塔芙，转而追求所谓的精神平等。那些依然牢记使命的精灵，自命为高等精灵。他们坚守圣约，以箭矢和魔法行使塔芙女神的意志，以故乡银木森林为中心，巡守于特拉娜各地的荒野。裂痕降临后，塔芙与其他神明组成了“守护神”，不再只眷顾单一种族。

守护神是一个强大组织，需要与信徒建立更坚韧的纽带，于是与精灵签订新的圣约。这些高等精灵曾经牺牲自己对抗阿贾克西，现在他们承诺，要永世保护特拉娜免受黑暗侵袭。他们永不退缩，永无畏惧，永远肩负自己的使命。

迈修人

强壮的迈修人曾经统治着多山的北方高地，视荣誉、信仰和责任为立国之本。 除却忠诚这一品质，他们对体魄、坚韧、守信也推崇备至。迈修人依凭这些美德，从默默无闻的卑微部族，发展为特拉娜历史上最伟大的帝国。不幸的是，过于强烈的信念最终招致了分裂。

人类第一次接触高等精灵，已经是在传说纪元以后。最初，人类与野兽无异，几支关系松散的氏族在森林觅食，没有语言，也缺乏智力。高等精灵注意到人类的踪迹，把他们当做寻常生物一般照料。然而人类适应能力极强，善于观察学习，因此很快繁荣起来，学会了语言、魔法以及文明。

相比于漫长的精灵文化，人类文明几乎是在一夜间出现的，最初让精灵很难接受，但很快他们和的新兴的人类部族结成了紧密关系。人类的声势逐步壮大，开始有人走出森林，去远方定居。但仍有一支富有远见的部落留在森林里，向他们的启蒙老师精灵，学习哲学、音乐和律法。很久之后他们才冒险迈出森林，向北方进发，这就是成就史上最大帝国的种族——迈修人。

逆天者

诸神是否抛弃了这个世界？逆天者才不在乎。在他们看来，这场位面间的灾难，首先便错在诸神。事实上，但凡事态每况愈下，众神总是无影无踪。

除此以外，逆天者的成员各个独善其身，热衷科技。科技与魔法融合之后，为思维创新、个人能力、文明发展提供了绝佳的契机。如果运用得当，源石能用于制造强大的武器，对抗迫在眉睫的黑暗势力。逆天者相信，进攻就是最好的防守，而这道理神选者一窍不通。

拥有了威力巨大的战争器械以及魔法领域的革新，逆天者认为信仰已经过时，特拉娜人民依靠自己的力量就足以消灭巨龙。一旦特拉娜得到安宁，就将进入魔法工学的时代，而逆天者会成为世界的领袖，他们的创新将融入生活的方方面面。

多数逆天者不愿承认，他们的行为有所风险，还可能危及世界。他们还会很快指出，无论如何世界终将灭亡，那冒险又何妨。更何况，如果世界真的毁于一旦，谁还会抱怨呢？

巴米人

巴米人隐居在拉扎德峡谷，他们深居简出，却天性好奇。第一次血色风暴战


迈修人


巴米人


提玛小丘

争期间，他们的元素先祖——夏拉斯提利人穿越裂痕，由空气位面来到了特拉娜世界。在王子巴米的带领下，他们成为了对抗龙神的无畏勇士。

刚来到特拉娜时，巴米人的祖先饱受猜忌和恐惧，只有埃斯人表达了善意。他们对于来自元素位面的夏拉斯提利人，表现出的好奇心要远大于恐惧情绪。埃斯人是最早将巴米人视为盟友的种族，为此巴米人深怀感激，双方坚固的联盟由此持续了数个世纪。

与埃斯人的盟友关系，和守护神的相互蔑视，对元素先祖的崇拜传承，都让巴米人选择加入逆天者。

在这个普遍专注于科技和魔法的阵营里，巴米人算得上肌肉发达。相对于轻率的盟友，巴米人性情沉稳，一旦逆天者有人偏离了追寻伟大目标的正路，总会有一名巴米人站出来，为众人指引正确的方向。

埃斯人

埃斯人是一支人类部族，他们随遇而安，又能以魔法改造环境，便适应了自然条件严苛的南方沙漠。血色风暴战争期间，这群好学不倦、追根究底的埃斯人发现，源石可以用做燃料，驱动可怕的战争机械。结界建立之后，世界重归和平，当初原始的源石技术已经广泛应用于埃斯人的日常生活。随后守护神宣布，禁止使用源石科技。埃斯人悍然拒绝，即便这意味着他们不再受到诸神的庇佑。

逆天者阵营的魔法科技，源于埃斯帝国的原始遗迹和古老智慧。毕竟这一消逝已久的文明，最早发现了来自原初裂痕的源石，具有魔法的力量。作为沙漠民族，在很长时间里，埃斯人都自给自足，他们改造环境，为自己带来更舒适的生活。埃斯人依靠源石能源繁荣起来，打破了科学与魔法的局限。

为了不让巨龙信徒染指其科技，埃斯人推翻了自己的帝国。如今，埃斯人为了保护特拉娜，在逆天者阵营的扶持下，重新探寻自己失落的技艺。如果这能为其人民带来又一次黄金时代，想必又是一桩盛事。

群岛精灵

在过去，所有精灵都是塔芙女神钦定的世界保卫者。不过也有些精灵认为，这份职责是种义务，而非赐予他们的尊荣。巨龙纪元开始以后，一批精灵自称柯拉利，他们不再信仰大地女神塔芙，转而追求所谓的精神平等。

多年以来，他们与强大的元灵或是弱小的神明签订契约，秘密潜伏于高等精灵社会。阴谋败露以后，在精灵内部爆发了一场血战。最终双方议和，高阶祭司伊西多拉带领自己的人民，离开精灵的故乡，远赴地处热带的群岛。由于长期接触元灵，群岛精灵与他们的高等精灵表亲相比，文化体态都有所不同。群岛精灵天性骄傲，他们相信灵魂平等，自己与众神与并无不同，无需向任何人尊卑屈膝。

精灵只要能证明自己，便无尊卑之分。群岛精灵远离尘世，沉浸于精微奥妙的仪祭，他们因为定期举办活祭，所以不容于特拉娜其他种族。直至近日，群岛精灵方才与外界接触，偶尔与对方交换货物，交流想法。

柯拉利社会彻底腐化之后，精灵逃离了群岛。在当时，暗影席卷特拉娜世界，阿克里奥斯的深海监狱缓缓崩溃，致使洋流形成旋涡。在众多元灵的保护下，群岛精灵顶着席卷群岛的风暴和海啸，勉强存活下来。群岛精灵绝非高等精灵和神选者的盟友。

坦率地说，他们与外族素无往来，即便在逆天者阵营内部，众人也对群岛精灵有所保留。巴米人尤其如此，除非用礼义箴言警示他们，否则往往会数落个不停。

结语

游戏的职业相较《魔兽世界》则现在没有那样简单，四大基础职业与更多细分职业让《时空裂痕》倍受欧美玩家热捧，战士、法师、牧师、游侠这四大基础职业都分别有哪些细分职业？重剑士、圣骑士、德鲁伊、审判者、刺客、吟游诗人、死灵法师、火焰法师的区别都分别是什么？想了解更多的职业秘密吗？请关注我们下期的内容——《时空裂痕》职业秘密。


埃斯人


群岛精灵


血色峡谷

汇众教育
本期推荐
成都（游戏动漫）校区

汇众教育开创就业通道 游戏设计专业供不应求

成都汇众（动漫游戏）学院与成都欢娱互动、轻灵数码、动鱼科技、任新科技等上百家成都企业签订人才定制协议，共同为学生开辟“绿色就业通道”。

汇众教育成都（动漫游戏）校区游戏学院开设课程包括：手机游戏程序开发、网络游戏程序开发、游戏美术设计、网络游戏策划、网络游戏场景设计等课程。

22012班游戏美术专业的学子们，于2013年1月迎来了他们人生职业就业推荐期，与往常一样，企业人才争夺赛早已在学生结业前，已经点燃了开场的烟火。

成都政府对游戏行业的扶持，让本充满生命力的新兴行业更多有识之士迈出了创业的新路程，游戏公司如雨后春笋般的出现在天府之地。随着行业的成长，人才供给成了一个大问题。到年底了，行业企业引领了年底最后一次抢人高潮，汇众成都即将结业的3D游戏角色设计专业的学子们，于12月26日，已经被成都瓦林诺公司全部要走。类似这样的就业浪潮已经不是第一次席卷汇众成都校区。22012班是一个3D游戏美工专业的班级，3D游戏角色设计与制作只是其中一个专业，在这里，聚集了一批有抱负的青年才俊，当初来到汇众时，从素描到2D，再到3D的学习，都沉淀着他们对游戏行业的热爱和期待。为了调整学生们学习状态，学习之余，伴着学生们对大自然纯真的热情，22012班同学积极参与了成都青城之旅一日游，让他们留意到，世界本身美丽的一面，也增进了同学们间感情，留意下难忘的回忆。

马上就到就业推荐期了，同学们都在认真准备着自己的项目作品，争取用自己的努力，给行业前辈们一份新的惊喜，为了不让同学们与企业岗位脱轨，学校邀请以前老学员回校作职场交流，让同学们更深刻的了解目前企业岗位要求以及职业生涯的发展。

功夫不负有心人，于2012年12月26日下午，成都瓦林诺公司项目总监——陈越来到本校，与班级同学作技术交流，通过两个小时精心的技术辅导后，当场决定，要走班级里所有角色同学。一步一步的走来，回想当初，无论他们来自何方，基础怎样，现在都已成功就业，正带着他们对生命的热忱，开创着自己的天空。相信他们不会忘记，在青城山上一起欢笑的情景，一起奋斗流下的汗珠，一起在电脑前与老师、同学们努力进步的身影。2013年，迎接他们的，不仅仅是前途的挑战，更多的是职业生涯给他们的希望，在此，汇众学员的全体员工，真心的祝愿全部汇众学子，能踏上自己梦想的风帆，成都汇众将为你们保驾护航！

伴随着时代的发展潮流，成都汇众游戏学院与企业人才合作不仅仅停留在一张协议书上的签名和红章。为了实现真正的人才合作，输出企业需要的人才，汇众于2012年9月，开始与企业签订人才定制协议，短短的几个月时间里，成都汇众与各大名企建立了更深层的人才合作，实现行业内人才共赢。一个行业的发展，主要是人才整体的技术素质，相信在成都游戏行业中，有成都汇众游戏学院和各大企业的鼎力支持，一定让成都游戏行业发展的更好！

汇众教育成都（动漫游戏）校区

汇众教育成都（动漫游戏）校区自06年进入成都以来，已经为成都及各地游戏动漫企业输送了2000余名专业人才，不少学员已经成为公司中层、骨干。2011年3月毕业的24名同学再进入完美世界、维塔士等名企。由于良好的口碑，现在成都游戏动漫企业招聘技术人才，甚至有了川音、汇众的行业惯例。不同的是，汇众教育作为专业培训机构，培养时间更灵活，课程设置更贴近企业实际，可谓是游戏动漫爱好者的不二之选。

校园学院展示





汇众教育 成都（游戏动漫）校区

咨询电话： 028-86925115
官方网站： http://cda.gamfe.com/
学校地址： 成都市青羊区顺城大街218号（中西顺城街车站）2楼
网页游戏人才培训、技术研讨、招聘QQ群： 27114414
游戏美术人才培训、技术研讨、招聘QQ群： 37408406
游戏程序人才培训、技术研讨、招聘QQ群： 30161495

汇众教育
本期推荐
长沙（动漫游戏）校区

来长沙学动漫游戏 年薪轻松到10万

如今与其拼命地找工作，不如参加汇众教育长沙动漫游戏学院的“名企委托培训班”，4~10个月的岗前培训让年薪10万不是梦。

2013年学什么好？什么行业有发展前景？转行学什么好？动漫与游戏行业无疑是转行及年轻人的最佳选择。如今看动漫的人暴多，玩游戏的人就更多了。岁数小的小到没电脑桌高，大的大到七老八十。动漫游戏行业，已经成为中国未来经济产业的支柱。日本动漫产值已经成为日本最大经济支柱之一，超过汽车等产业。中国富豪榜，大部分富豪都涉及动漫游戏行业，盛大网络陈天桥就是靠传奇一度成为中国首富。

游戏公司部分招聘职位及薪资

就业职位	行业参考薪资（元/月）
游戏策划架构师	3000～6000
游戏角色建模师	5000～8000
游戏场景设计师	5000～8000
2D动画设计师	4000～7000
3D动画设计师	6000～10000以上
手游程序开发工程师	5000～7000
2D网游程序开发工程师	5000～8000
3D网游程序开发工程师	8000～12000以上
次世代游戏美术设计师	8000～12000以上
创意总监	10000～50000

汇众教育办学8年，全国有20多家校区，是唯一一家拥有海外校区的，有香港校区与马来西亚校区。合作企业1000多家，遍布全国。入学就签订就业协议书，100%保障学员专业对口就业。学员可以根据自身的需求，选择就业地区。作为中国数字娱乐产业顶级教育研发服务商，汇众教育一直以新锐的创新理念开拓创新创意人才培养与产品研发。现如今已成为亚洲最大的动漫设计，游戏设计培训机构。

政府支持：“国家信息技术紧缺人才培养工程——游戏人才培养”项目背景。中国软件行业协会游戏行业分会文章：中国民族游戏人才培养工程。学员毕业时可以拿国家中信部办法的中国紧缺人才证书，动漫设计师证书，游戏设计师证书。同时与多家大学进行合作办学，毕业可拿大学专科、本科毕业证书。

汇众教育长沙动漫游戏学院游戏课程包含：高级游戏策划精英专业、游戏场景设计专业、 游戏角色设计专业、游戏动画设计专业、游戏特效设计专业、原创商业项目开发模拟、次世代模型设计精英专业、原画概念设计精英专业、影视角色动画设计精英专业、2D网络游戏开发专业、3D网络游戏开发精英专业、手机游戏开发。学习软件：3ds MAX、Photoshop、Illusion、游戏引擎编辑器、Zbrush、Topogun、Xnormal、C++、java等软件。

汇众教育长沙动漫游戏学院动漫课程包含：动漫动画设计专业、超媒体交互设计专业、动漫模型渲染设计专业、动漫特效设计专业、动漫栏包后期专业、原创商业项目开发模拟、影视模型设计精英专业、影视数字特效设计精英专业、苹果影视剪辑与合成精英专业、原画概念设计精英专业、影视角色动画设计精英专业。学习软件：3ds Max、Maya、Flash、AfterEffects、ZBrush、houdini、realflow、shave、Vue、nuke等软件。

汇众教育长沙动漫游戏学院采取小班教学，每班15～20人，保障授课老师照顾到每位学员。学习教程每年升级1次，老师每年考核1次，保障老师的知识面，学员可以学习到最先进的技术。一般上午4课时学习知识，下午4课时老师辅导吸收上午的知识，晚自习可以巩固所学内容。每个模块结束后，都需要做1个达到商业标准的作品。整体课程学习完毕，参加1次真实商业作品制作，学员学完之后相当于拥有半年的工作经验。

学生作品展示



汇众教育
本期推荐
武汉（动漫游戏）校区

进名企拿高薪 做称职的“白骨精”

人们通常会在白领的后面加上两个词语——骨干、精英（白领、骨干、精英简称“白骨精”），要想成为“白骨精”的一员，最重要的是要有能力。

如何体现自己的能力呢？这是每个职场达人和即将步入职场新人最关注的问题。很多人不知道自己能做些什么的情况下，硬要把自己推向社会，是一种变相的“左”倾冒险主义。必须承认有人在这场冒险中找到了自己的优势，发挥了自己的特长，但这只是小部分，更多的是自己是否真正拥有一技之长，成为人才市场紧俏“香饽饽”呢？

做不了富二代，就做“白骨精”

如果你不是官二代，也不是富二代，那么想要改变自己的生活，进入高薪行业，你的出路只有一条，就是成为有高端技术的人才精英。这个时代，没有钱，你真的什么都不是。钱不是万能的，但是没钱是万万不能的。因此，拥有一份高端体面的工作，是证明你自身价值的一种重要标准。

学技术，选对行业才是硬道理

如今，信息产业当道，互联网的诞生，网游、视频、SNS网站、3G、数字音乐等新概念一个接一个地耀眼爆炸，已经渗透到社会生活的每一个毛孔，变革着我们的生活、工作方式，世界再一次改天换地，要说收入高的行业非IT行业莫属。

据不完全统计，我国动漫、游戏人才缺口达到60万。由于部分学校仍然保留传统教学模式，内容更新缓慢，教学设备落后，实战操作匮乏等，使得毕业学生在面对用人单位时无法立即上岗操作、独立制作。动漫游戏企业发展严重受人才匮乏制约。

报告显示，自2008年开始，国内主要城市动漫、游戏类有效职位供给较年前增长42%，政策扶持力度加大，动漫、游戏产业不断的壮大，对于动漫、游戏人才的需求更将呈"爆炸式"增长。

现在，不仅国内动漫游戏公司公司纷纷争相抢聘动漫、游戏人才，很多外国的公司也不惜重金在中国寻觅专业人才。据了解，动漫、游戏专业人才社会地位相对较高，薪资水平也普遍高于传统行业，普通的MAYA制作人员和中级3D动画师年薪均在2万美元以上，成为目前最具竞争力的高薪一族。

2013年，武汉汇众教育带你从“薪”出发

作为国内IT职业培训领导品牌，武汉汇众教育八年间成功向动漫游戏行业输送四余万人，成为我国动漫游戏企业的中坚力量。武汉汇众教育教学课程体系分为18个游戏动漫岗位专业，8600多个课时的专业学习时间，增加了21个专业软件引擎和艺术修养基础课程，适合零基础、零经验的学员，注重培养学员的艺术底蕴，打造动漫游戏高端人才。

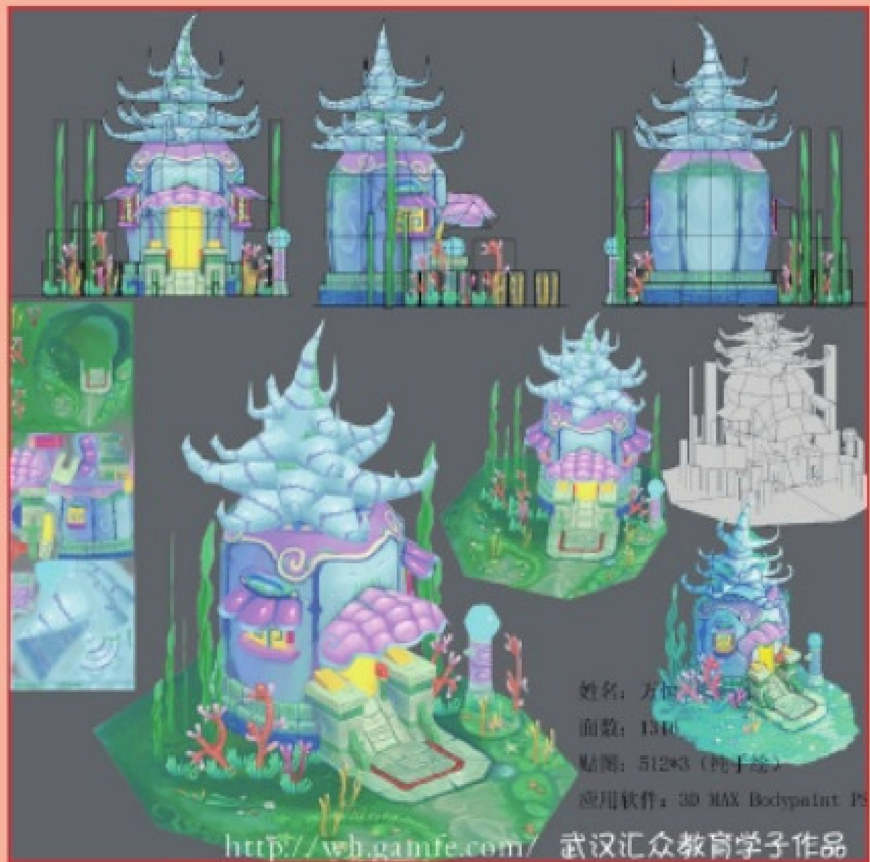
从入学到就业，给学员提供全面的职业生涯规划、职业素养培训、艺术修养培训与切实的就业保障体系大纲，通过实践证明，武汉汇众毕业学员能迅速适应企业各种技术问题，处理起来得心应手，选择武汉汇众教育等于高质量就业率和高薪收入。

2013年，武汉汇众教育动漫游戏学院将展开高薪人才实训计划，为北京完美时空、苏州蜗牛、上海梯三、上海唯晶等多家著名动漫游戏公司的人才需求，开设了名企高薪委培班，合格毕业生直接签约企业就业。你只要认真学习，掌握技能，毕业立即入职高薪企业不是梦想!

高职高薪成为每位求职者的追逐的目标，你准备好了吗？

学生作品展示





汇众教育
本期推荐
北京朝阳（动漫）校区

成长前景 折射勃勃“升”机

目前动漫产业市场需求旺盛，国家文化政策规定省级电视台、地市级电视台每天播放动画片时间分别不少于30分钟、10分钟，其中60%必须为国产动画。

前景广阔赋予高成长动能

优质国产动画电影和美国动画电影在中国的热映，以及新媒体渠道对于优秀动画片的追捧，反映了市场对于优质内容的认同，从而为优质动漫产品提供了旺盛的市场需求。

另一方面则是因为新型渠道的日益繁荣给动漫行业带来了新空间。在近年来，随着互联网、手机等新的媒体平台出现，为动漫企业提供了传播渠道。正因为如此，我国动漫产业近年来获得了快速的成长速度。“十五”期末我国动漫产业核心产品产值不足20亿元，到2009年达64．3亿元，2010年突破80亿元。

将中国动漫推向世界

梦工厂动画公司CEO杰弗瑞·卡森伯格日前到访中国。他表示，在中国电影产业大发展的背景下，将梦工厂的先进动画技术与中国经典故事、中国动画人才相结合，打造中国制造的动画电影精品，从而将中国动漫、中国文化推向全世界。

卡森伯格的一番话引发中国动漫企业家的热议。定位为中国动漫深度整合营销专家的华漫兄弟（天津）互动娱乐有限公司，其总裁李儒奇认为，中国动漫当前最重要的不是能否“走出去”，而是要进行行业创新。目前原创动漫的整个产业链发展仍然处于市场摸索阶段，不同的商业模式并存，企业共同面临着如何把产品和创意推向市场的难题。。

汇众教育北京动漫学院—时代“孕育而生”

北京动漫学院是培养动漫人才的专业学校，依托总部高质量的课程体系、严格规范的教学质量管理和完善的就业推荐体系，为动漫爱好者将兴趣转化为职业提供良好的平台。

北京动漫学院成立8年来，与全国500多家影视、动漫、游戏、广告公司签订人才战略合作协议，为企业输送了4000多名优秀学员，学员毕业后平均薪资在6000以上，在业界赢得了“最佳动漫培训机构”的赞誉。

从2012年开始，鉴于北京动漫学院这几年的教学成绩，北京大学、北京航天航空大学动漫系相继跟我们建立起良好的合作关系，让学员技能、学历双丰收。

后进生为梦想起航——王继双（毕业学员）

当今社会的大学毕业生不像90年代的含金量那么高，毕业即失业也很正常，关键是我们要用正确的心态去对待，不要自暴自弃，迷失了自己。现在用工企业也都很现实，招聘人才是希望我们直接给创造利润的，很少有企业愿意花时间给我们带薪培训，所以希望学弟学妹们毕业后给自己好好做个职业规划，从头再来，没有那么可怕，有技术有能力才，我们在企业才有话语权。

由于我在大学所学的专业非常冷僻，加上2010年就业形势恶化，真的应了那句话：一毕业即失业。在家活死人似的呆了一个暑假，也不好意思出门。后来老妈在没与我商量的情况下给我报了汇众教育的动漫速成班，我刚开始还犹豫：我一学文科的，又对动漫一窍不通，能学好吗？转念一想，死马当活马医吧！没想到汇众针对我们这些没有基础的学员专门开设了基础班，老师手把手教学，让我在很短的时间里学到了最有用的知识。不仅如此，我们还经常到一些知名企业实习。在一次实习过程中，由于良好扎实的技术知识，我良好的完成了公司交给的任务。公司领导对我青睐有加，并主动与我签订就业合同，等我一毕业便正式工作，免去实习期。现在，我想对那些依然徘徊在职场之外的同龄人说：“选择了北京动漫学院，就是选择了成功的人生。抛弃一切偏见，与人生打个赌，我包你准没错。”

键通功能介绍，点击“拨打”后很快电话那头就传来了客服甜美的声音，完全没有任何无关的电子语音提示。

小张：“请帮我设置一下XX市XXX大街怎么走？”

客服：“好的，马上为您查询。（过了一会儿）我们已经将您的目的地与行车路线设置好，请在手机查看详细信息。”

我：“还挺快！”

通话结束后，软件会自动进入导航模式并开始搜索GPS信号。下次使用时，就可以点击界面下方的导航功能按钮，从历史记录中重新选择，之后点击“开始导航”便进入导航模式，或点击“驾车路线”查看详细的规划线路。刚才客服人员为我们设计好的路线就保存在这里，点击后可查看全程公里数以及具体的行驶指示，选择绿色按钮“开始导航”。

小张一边操作一边对我说，即使没有智能手机或者没有导航需求的用户，照样也可以拨打12585号码来规划自己的出行，该服务在定位精确度和路况更新及时度等方面都十分出色。用户在拨打这个电话时，系统会使用基站定位的方式获取客户位置信息，以人工语音方式为客户提供自驾问路、公交换乘、实时路况、周边查询、旅游服务等专业化出行信息，并通过短信和WAP链接方式，以直观的形式展现给客户。比如想坐公交去某个春节庙会和朋友游玩一番，就可以呼叫12585的客服告知你的出发地和目的地，让他们查询相应的公交换乘信息，再根据要求以短信的形式发送到手机上。晚上玩累了想要搜索附近餐饮、娱乐、住宿等信息，也可以让12585帮你找到合适的地方。以后你要是想和我一起去旅游，也可以拨打12585，让话务员帮忙推荐景点和设计路线，还可以把景点信息、导游信息和交通信息全都发送到手机上，比自己上网查询方便多了！

小张一边笑一边把他的手机塞到我的手里说，家乡这几年的交通建设变化特别大，你要是凭印象自己走八成会迷路，你赶快先用手机导航的公交线路规划功能找找回家的路吧。进入导航功能设置好到起点与终点的位置之后，点击屏幕下方右侧的“公交线路”图标，即可使用公交线路规划功能。软件提供了使用者多种换乘线路作为出行参考，用户可从中选择一条最符合自己的路线到达目的地。公交线路规划功能设计了4种路线方案，分别为“速度快”“费用少”“步行少”和“舒适”，可根据具体情况选择一种适合自己的类型。每一种类型之中，又提供了多种公交换乘方案，可以选择熟悉的或者不太拥挤的公交，此外软件还估算出每种方案乘车需要的时间和步行所花费的距离，让你在出发前做到心中有数。点击每一种具体方案可以查看每一步详细的行走路线，例如它会提供“在育荣教育园区乘557路（小沙河村公交场站—城铁回龙观站），坐8站”“在城铁回龙观站下车”“在回龙观乘地铁13号线（西直门—东直门），坐2站”等之类顺序的行走方案描述，让使用者不会错过任何换乘点，快速地到达目的地。如果想要查看全程路线，点击一下右上角的“地图”按钮，地图上就会显示选定方案的轨迹，其中绿色标志代表出发位置，红色位置代表终点位置，每一个白色的圆点代表换乘，通过移动光标还可以查看具体的分段详细信息。

线路规划：做个不着急的路痴

我们的车开进了一条繁华的闹市区，小张还要在这里买点特产给老家的人带过去。透过车窗，昔日熟悉的街道被各种蛇年的装饰所覆盖，五彩斑斓的霓虹灯渲染着节日气氛，大人孩子们脸上的幸福笑容和欢声笑语更是显得这里热闹非凡，令我不禁回想起小时候过春节的场景，穿新衣新裤、吃肉馅饺子、放鞭炮、收压岁钱、各种玩具，兄弟姐妹在一起和长辈们在电视机前看春节晚会……

小张的埋怨声打断了我的思绪，前方又堵车了，他说要不是特意来这里买东西，按照之前设计好的路线，肯定不会遇到这种情况，可不要小看手机导航的线路规划功能，平常开车出门在外，他一直都在用。比如前几天去京郊参加一个会议，由于路途较远他就使用软件在导航界面中设置了目的地，起点位置则直接从列表中选择先前保存好的公司地址。之后软件就会自动规划出4种行驶路线方案，按照“速度快”“费用少”“路程短”和“躲避拥堵”进行分类。随手再将



驾车行驶路线图全景



导航界面包括转向点提示及下一路段名称、距终点的距离及到达时间、当前所在道路名称和当前时速提醒

地址保存到收藏夹，下次去的时候就能方便查找。即使每天下班回家，他也常常使用“手机导航”来规划出行线路。我赶忙嘲笑了他一下：难道连回家的路都不认识啦？小张笑出了声又摇了摇头说，咱们城里的路况你又不是不知道，一到下班的时刻，出城方向就会堵成一个一个大“疙瘩”，一旦判断失误，20分钟的路程你就得走上1个多小时，这不给自己添堵嘛。但使用“手机导航”之后就会顺畅得多，可以在“导航菜单”中开启“路况信息语音播报”和“动态规避诱导设置”，可以有效减少误入拥挤路段的风险，而且实时导航还会根据当前路况重新规划线路。

买好了东西已经是晚上7点多了，城市中的夜幕就完全笼罩了整个窗外。小张在上了车拿起了手机，在“导航菜单”中将“HUD”功能打开并把手机放到了车窗的前面。与此同时，前方挡风玻璃上呈现出了此时的导航信息，包括路口名称、转向距离及总里程信息提示。“真是够酷的！”我感叹道，小张晃着脑袋说，别光顾着看着好玩儿，咱们该找地方吃饭啦，我可不想饿着肚子开车跑夜路呢。

点击主界面上方的搜索框进入关键字搜索界面，输入名称之后可立即查看搜索结果和距离此地的公里数，选择某条记录可进入地图查看具体方位。此外还可以选择屏幕下方的“周边”功能进行分类搜索，选择指定的类别后，附近的餐厅、住宿旅店、购物场所、汽车服务甚至包括移动WLAN都可以标注在地图上。

选来选去，我们终于决定改善一次伙食去一家比萨餐厅。小张让我在手机上查看一下那家店的详细信息，并通过提供的电话确认是否还有空位，之后随手一按绿色的“导航至此”按钮，让“手机导航”应用带着我们在夜路上寻找目的地。很快，10分钟后我们就吃上了香喷喷的比萨饼。

我在这里：中国移动定位服务

晚饭吃完，我们又点了两杯咖啡继续休息。其间好几个家庭都来询问在春节假期是否还可以预订年夜饭，看得我们羡慕不已。为尽可能地争抢春节“盛宴”，我们这家小餐厅也赶时髦专门推出多道新菜，甚至还应景推出了“主题宴席”。不过看过菜单后我们一直认为，讲究实惠、回归平常才是理智的消费心态，一家人团团圆圆在一起才是最重要的，无论在自己家还是高档的星级酒店。

享受着年味愈浓的餐厅气氛，小张转移话题对我说，这么好的软件我也帮你装一个吧，回老家坐公交都能用得上呢，而且关键是春节之后咱们还得一起回来……我疑惑不解地问他，到时候电话联系不就得了，还用着手机软件这样麻烦？小张听后轻轻地拍了拍我的肩膀，故作严肃地对我说：“小同志年纪轻轻竟然思想如此落后，‘手机导航’应用可以分享自己的当前位置，从通讯录中调出对方的手机号码然后发送一条短信，之后对方就可以直接在手机上打开链接，查看你所在的位置啦，这可比打电话还要准确得多呢！”

听他如果热情地向我推荐，再回想一下之前所有使用手机导航软件的经历，我便欣然同意，立刻也拿出了自己手机打开网络准备下载。小张见状忙说：“别急嘛，你要是去什么不明来历的下载站点安装了恶意应用，我可担不起责任啊，我这就用“手机导航”直接把下载链接发给你，用这个下载，放心！“在主界面下方“更多”的功能中，找到“好友推荐”，之后填写对方手机号或调用手机通讯录，最后点击发送即可将手机导航软件推荐给好友，免去了手动输入网址和遇到恶意软件的麻烦。

伴着深蓝的夜色，我和小张继续踏上了回家的旅途，有了“手机导航”的陪伴，漫长的回家之路却变得如此温暖，特别是它的“一键通”导航功能，让正在开车的人免去了手工操作的繁琐步骤，只要打个电话就知道怎样才能用最短的路程、花最少的时间回家，多了一份安全、一份体贴；优秀的智能导航功能，让我避开塞车路段，早点和家人团聚。也许一个小小的手机导航软件并不能传递我与亲人的思念，但对于我们这些远离家乡的人来说，却如同深夜里的一盏明灯，不仅照亮了道路，更多的是放心与安宁。中国移动手机导航，让你归家的路更舒适、更快捷、更方便。P



查找到的兴趣点会在地图上标记出来



好友的位置信息会直接在地图上显示

REVIEW



P151

Valve的客厅之路

改变策略的Windows和呼之欲出的次世代，让在这个世代刚站稳脚跟的Steam加快了进军客厅的步伐，看来下一代客厅之战，会比我们想象中精彩不少——在刚刚过去的2012年年底，Valve终于正式确认Steam Box的存在。联想到此前不久Steam加入的大屏幕（Big Picture）模式，Valve进军客厅的路线逐渐开始明朗

■策划 本刊编辑部 ■执笔 Morgana、Tiberium、路之遥

潘多拉与兔子洞

整个《孤岛惊魂3》的单机流程是震撼不断的，无论是你想到的，还是没想到的，它都做到了。许多人都把它当做是2012年底最大的惊喜，当之无愧的年度游戏。《孤岛惊魂3》无疑已达到沙盘FPS的终极形态，让你不禁感叹，3代都做成这样了，4代可咋办啊？

孤岛惊魂3
Far Cry 3
类型
射击
制作
Ubisoft Montreal
发行
Ubisoft
发售日
2012.12.4

上世纪90年代初期，《毁灭战士》（Doom）掀起了一股FPS热潮。它的克隆品大多和它一样，有线性的流程和明确的目标，在昏暗狭小的室内空间里与各种外星生物战斗，并且提供快节奏的联机游戏模式，这类游戏被称为"Doom-Like"，在其后相当长的一段时期内都是FPS游戏的主导类型。直到2002年《战地1942》推出，FPS的联机模式开始朝大规模的"征服"（Conquest）以及"抢占据点"的方向发展；稍后的"使命召唤"系列不仅是FPS电影化的先锋，也开始在联机等要素上塑造着如今FPS的面貌。而我们本文的主角——"孤岛惊魂"系列，则诞生在2004年，以鲜艳明丽的图像效果和高自由度的"沙盘"游戏模式引领了一种别样风格——原来FPS也可以拥有堪比风光片的场景设计，不用在狭小空间里晕头转向，呕吐连连。

开放式的场景让玩家随意驰骋，如同旅游观光一般惬意。所以尽管配置坑人，但《孤岛惊魂》也成功地缔造了一批效仿者，如"孤岛危机"和"正当防卫"系列，都以自由探索热带岛屿为主题。然而，就在"孤岛危机"秀图像引擎，"正当防卫"秀地图面积时，"孤岛惊魂"却找到了新的突破与发展空间。二代将背景设定在非洲是一次不错的尝试，虽然有任务重复的问题，但可以看出这个新制作组有继承也有创新。到了《孤岛惊魂3》，他们终于将沙盘类FPS的发展推向极致。

极为优秀的沙盘体验

在本作的开始剧情过后，玩家就可以自由地在风光秀美的岛上信步漫游了。走在枝繁叶茂的丛林中，你是否和我一样在想，这真有《上古卷轴Ⅳ》的感觉啊，可不可以采药呢？结果第一个任务就是采药制作药水！各种功能的药水，疗伤、火抗、无敌、一枪击毙等，最终可以让游戏的难度减少许多，让你可以尽情享受探索，体验剧情进展。当你深入丛林，又会看到各种动物，它们就像真实地生活在这个世界中一样，猎豹追逐着群鹿，鳄鱼吞食岸边的野狗，潜入海中会看到海龟和小鱼儿游来游去，也会有鲨鱼来突然袭击……这简直是个活生生的动物世界，岛上的凶猛野兽甚至比那些人类敌人都厉害得多，冷不丁从背后咬你一口，那种感觉真是惊悚，尤其是浅水带的鳄鱼，数次把我吓得魂飞魄散。本作的狩猎任务也极为丰富，和同门的《刺客信条Ⅲ》相比，简直可以单独视作是一款狩猎游戏。这些狩猎任务体现了本作特有的戏谑特质，拿火箭筒射狗、拿弓箭射鲨鱼这种搞怪的任务，你不觉得很棒嘛！猎杀动物后还可以剥皮，用来制作钱包、弹药包、药剂包，杀死敌人及完成任务可获得经验值，可解锁新的技能，众多RPG元素的加入让整个游戏的体验妙趣横生，但实际上又不会被升级所拖累。

本作的收集要素也很丰富，遍布岛屿四周的遗物以及日本士兵身上的遗失信件，很多都需要玩家动些脑筋才能找到，联系到郑和船队墓葬那几个关卡，简直可当"古墓丽影"来耍。这些物品收集到一定数目会给你新武器及配方的奖励，游戏中的最强狙击枪和无敌药水都来源于此。即使是常规的占据敌方据点的任务，完成起来也十分多样化，可潜行背刺，可高处暗狙，可弓箭流（游戏中的弓箭在前中期都是王道），也可火烧或干脆拿着重武器突突突进去。当然，如果你在不触发警报的情况下杀死所有敌人，会获得数倍的经验值奖励。不少技能也是以背刺为主发展出来的，可见本作鼓励玩家谨慎行事。在一些必须用潜行通过的任务里，都有非常出色的主视角潜行体验，相比之下，"刺客信条"里的潜行现在可是太敷衍了……

是的，有时候你是忍不住就会想起"刺客信条"的，游戏中你需要想法设法攀爬到电塔最高点开启新地图，末了还能来个"信仰之跃"，甚至还可利用"刺客信条"剧情中达·芬奇发明的飞行器去一些步行难以到达的地点，熟悉这两作的玩家自然会会心一笑，这些细节匠心独具，却不会让你产生"这些抄袭真是脸皮厚"的感觉。

前文提到过，《孤岛惊魂2》主线任务重复度高的问题在本作中得到了彻底改变。在保证高自由度的前提下，制作组设计了紧凑火爆而且风格极为多样的主线任务，每个任务都如好莱坞大片一样刺激，火海救人、越野车追逐战、听着嗨歌拿喷火器烧毒品，还有磕药一般的各种梦幻场景，尤其是最后开着直升机逃跑那段，配着"女武神在飞翔"的背景音乐，玩起



这是一片令人沉醉的岛屿。本作表现阴暗场景时虽不出色，但在占绝大多数的晴天画面里，亮丽的色调都让人感到极为舒服



在解放敌人据点前，你总会在公路上随机遇敌，但这不是主要的，本作玩法的价值体现在丰富而有趣的主线和分支任务上



和前代失败的地貌设计相比，本作的热带岛屿绝不平坦，遗憾的是，相对如此巨大的地图，当中的景观和可探索地点还是少了一点



这个烧毒草的桥段配合着一曲《Make It Bun Dem》简直是神一般的体验……



战斗部分恰到好处地利用了沙盘的自由度，对付这个港口的敌人据点，与其潜行暗杀，不如这样明火执仗开着武装汽艇杀进去豪快



即使你还没有通过开塔免费拿到这些大杀器，游戏也会通过任务让你及早爽上几回，作为艰苦战斗之余的调节——本作的流程设计几乎处处都考虑到了娱乐精神

来整个人都沸腾了，游戏的剧情也成功地在游戏结尾处达到了顶峰。

回顾剧情主线，玩家就和游戏中的主角一样，从一个平凡弱小的都市人成长为丛林战士兰博，整个过程浑然天成，一点都不矫揉造作。如果是你，你也会在经历了这一切后，心情从逃离虎穴、怀着复仇之心变为最后留在此处的淡然。游戏中人物的塑造不走寻常路，如凶残但让人恨不起来的Vaas、友好但是让人喜欢不起来的眼镜男，还有亦正亦邪的部落女，都是让人印象深刻的。一款沙盒式FPS的剧情和角色能做到如此，你无法不对它肃然起敬，这是一款在宏观及微观上都让你口服心服的作品，几乎无可挑剔。

整个《孤岛惊魂3》的单机流程是震撼不断的，无论是你想到的，还是没想到的，它都做到了。许多人都把它当做是2012年底最大的惊喜，当之无愧的年度游戏。《孤岛惊魂3》无疑已达到沙盘FPS的终极形态，让你不禁感叹，3代都做成这样了，4代可咋办啊？好吧，这个问题，就留给制作组去思考……鉴于《刺客信条Ⅲ》相对平淡，我非常期待《孤岛惊魂4》能在巅峰上再创奇迹。

升级没有用

技能升级界面里展示了很多可以升级解锁的技能，有的很有用，有的很鸡肋；有的提供更多的经验值，有的纯属好玩。在这方面，制作组没有像《死亡岛》一样押宝RPG元素，并且搞出一些奇葩一样的技能设定。对《孤岛惊魂3》来说，即使不升级游戏似乎也不太难

反差极大的联机模式

以上我们夸耀了这么多单机部分，但必须承认《孤岛惊魂3》的多人游戏部分并不出色，它甚至可能成为拖累游戏销量和近乎神作评价的重要原因。近几年受到阴晴不定的Uplay拖累，育碧不少大作的联机部分都让人又爱又恨，《孤岛惊魂3》的联机内容由不太出名的罗马尼亚分部负责，更难免让人对联机部分的质量表示怀疑。

联机分为合作过关和对战两块。合作部分赶时髦地加入了些许剧情进行调剂：4个普通人在一艘观光船上工作，麻木度日。然而在行驶到群岛后，船长竟监守自盗，伙同大反派Vaas抢走了船员的所有钱财。这激活了四人的战斗本性，他们大开杀戒，誓要抢回属于自己的劳动所得，而多余的钱就是他们的“精神损失费”……听起来还算有戏份，可等到实际游戏中会发现，4位主角除了台词不一样外，几乎没有特别之处，人物之间对白和交流极少，只有每章节开头的过场还有点意思，而玩家那时候都在忙于选择武器和装备。等到千辛万苦打到多人部分通关，最终动画却虎头蛇尾，无噱头无伏笔，就是一艘船突突突地开走了，连“驶向夕阳西下”之类的恶俗桥段都没有。

联机部分的场景与单机流程内容一致，敌方AI从行为模式到造型也套用了单机素材。而且多人模式不是开放式的，必须在线性地图下进行，在地图上推进的过程中，玩家有时需要防守，有时需要搬炸药和丢油桶，给人一种《求生之路》的既视感。

对抗模式最多可4对4战斗，玩家们可以成为岛


地雷是个有点危险的玩法，不过很符合本作的娱乐精神，通过解锁，玩家最多可以带4把枪，武器库里绝对有亮点


相机对你来说有多重要，看看此图就一切明了了……在系统上，本作有许多内涵的锦上添花


在开阔地猎鹿可不是什么轻松的事，和现实一样，鹿群敏感地奔跑，躲避猛兽和人类的偷袭



游戏中期设计了几个古墓探险关，出色的美工营造了极好的神秘感，中国元素也令人倍感亲切


看到这样的景致，好像是一下穿越到“神海”了……

上的海盗大众脸或原住民，像其它FPS那样欢乐地对射。场景中颇有创意地放置了凶猛的野兽和陷阱，让对抗打起来更有戏剧性。不过有了戏剧性却没有了多样性，因为爆头设定在对抗时同样有效，导致玩家选择打法时武器都以爆头为主，装备和道具的选择余地也不是很多。在对抗结束后，系统很邪恶地增加了对失败玩家的“惩罚”，你可以仁慈地拍拍肩膀放过敌人，也可以羞辱对手，所有仁慈/羞辱的手法是要反复刷才能获得的，得分越高获得的惩罚方式越猎奇。

而说到新意和趣味性……

其实多人模式的制作组挖空心思地想了一些点子，想要增加网战的“耐玩性”，只是创意似乎用错了地方。他们用来增加“趣味性”的方法，就是俗称的“种菜”。在每次联机战役结束后系统都会送你一些印着光盘、软盘、硬盘等图案的“种子”，将这些资源种在仅有的3块“菜地”上，少则10分钟，多则8个小时，就可以“收获”了。我在和国外友人联机时经常有如下对白——“游戏开始吗？”“哦好的，等我先种一个U盘，结束就能收了……”还没完，为了满足上班族，官方还开辟了与账户关联的种菜网页版，你上班时间虽然不能玩游戏，但可以忙里偷闲地“种菜”，你看这真是体贴……

所以，相对于单机游戏内容的丰富和多样，本作的联机模式有些草率和晕头转向。制作组甚至删减了一些单机流程中的角色技能和动作，这些特殊动作、特定姿势的删除也许是为了对战的平衡性，但也因此产生了极多的Bug。祸不单行的是，官方对战服务器的稳定性也一直不好，频繁掉线，联机模式下的道具/装备升级常常无法保存……

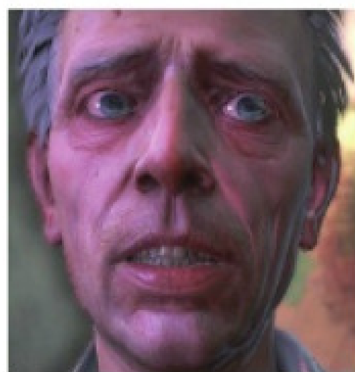
当然我们知道，这款游戏的重心不是在多人对战上，就像GTA的重心也并不在对战一样。丰富的单机内容和天马行空的故事撑起了《孤岛惊魂3》，没错，我们一定要提一下本作的内涵了——

兔子洞与潘多拉

这些年，沙盘类射击游戏已经有了很多很多，但真正能做好的寥寥无几，比方说《正当防卫》（Just Cause）或“雇佣兵”（Mercenaries）系列，就总是让你觉得少了些什么。当我们腻味了在大地图上四处游荡杀人、抢车抢飞机，或者别的什么招数之后，我们总会转向剧情。但是很不幸，这两个游戏的剧情模式还不如在大地图上四处游荡杀人、抢车抢飞机……GTA系列和RDR之所以能在沙盘类游戏中取得最大的成功，就在于有一个极有深度的剧情模式，无论是玩法还是故事皆是如此。

《孤岛惊魂3》的成功事实上也有赖于此。

于是，我们进入了《孤岛惊魂3》的世界，就好



惟妙惟肖

《孤岛惊魂3》的整体风格是神经兮兮的，游戏里当然也塑造了一大票神经兮兮的人物，比如在早期流程里碰到的这位Earnhardt医生，别的不说，看他这鬼畜样儿……不得不说如今的面部动作捕捉真的是进步了太多



一些任务里带特定武器会更好过一点，比如这个掩护任务，带一把狙或一枚RPG似乎才是最好的选择，打起来也爽，是的，我又提到了这个“爽”字……



回血时的动画效果是挖子弹。必须说这款游戏很多时候都能给你“刀刀到肉”的独特感受



不愧是史上对动物最不友好的游戏之一……



联机内容Bug极多，你会看到一位玩家瞬间飞到天上，而他身上的炸药包则缓缓下落……



多人模式下的“战嚎”技能可以增加血量、回血、精准度和移动中的上弹速度

比爱丽丝跳进了兔子洞。无错——这个游戏一开场就引用了《爱丽丝梦游奇境》中的句子，并且在之后的剧情里还引用了很多。玩家是一个在洛杉矶长大的小青年Jason Brody，而南太平洋上的Rook群岛就是他的兔子洞，疯狂的海盗头子Vaas则是他的柴郡猫。

于是，这个故事就不再是一个单纯的字面意义上的“美国青年拯救他的朋友们”的故事，而有了更加深沉的意义：如果你是个认真而细心的玩家，在玩这个游戏的时候就会经常发现，你通过这个加州青年的眼睛所看到的这个岛上的各种奇状是何样的难解——事实到底真是如此，还是出于他自己的想象？

故事的开头很简单：几个典型的美国加州长大的上等中产阶级青年来到一个小岛游玩，不幸（或者是因为单纯的脑缺）被一伙凶恶的海盗抓住，只有主角Jason得以逃出生天。于是他为了营救他的朋友们，接受了正义岛民的帮助，开始了他一个人对海盗的复仇。

一看便知结果的故事开头？别着急，随着剧情的展开，玩家越来越不能相信自己，也就是Jason所看到的情景。从帮助玩家的Dennis为主角纹上莫名其妙的纹身开始，这剧情就颇有可疑之处。之后剧情中遇见的那个自称是前CIA探员的家伙，到底真的是CIA探员，还是只是一个疯子，甚至干脆就是主角脑补出来的？至于后面去深埋于地下的郑和舰队墓地里寻找罗盘的任务，则像是从“神秘海域”或“古墓丽影”那里学来的——各种神神鬼鬼的超自然因素。你仔细一想还是会觉得不太对劲，这些超自然因素真的存在么？为什么逼迫Jason寻找古刀的Buck每次都可以鬼魅般地出现在Jason面前，交待完任务又会立刻消失？这真的是在Jason身上发生的么？游戏并没有给我们提供答案。

游戏中贯穿头尾的心理战是近几年来游戏大作中的一个潮流，这个潮流应该是从“蝙蝠侠”系列开始的。疯狂的海盗头子Vaas也让我们想起了蝙蝠侠与他的宿敌小丑——没错，对小丑类角色的塑造也是近年的潮流。但爱丽丝化的意境只是这个故事的“前味”，当玩家被引领着见到了Rook岛土著部落的头领Citra之后，游戏便逐渐变成另一种味道，Rook岛之于Jason，不再是兔子洞之于爱丽丝，而是潘多拉之于前海军陆战队员Jake Sully。

一个白人男性青年来到一片蛮荒之所，碰见了一群土著，土著们奉行着与白人男性所成长的那个典型的基督-现代社会所不同的、偏向自然主义的与大自然和谐相处的生活方式和哲学。于是与这个白人男性一同到来的代表现代主义社会的先进力量，对原始然而高贵的生存方式造成了迫近的威胁。这个男子经过考验和遴选成为了这群土著的首领，带领他们击败了自己带来的现代社会的力量——更重要的是现代社会



幽灵敌手

Buck是游戏里一个特殊的Boss级敌人，他不像Vaas和Hoyt那么令人痛恨，行踪也极为诡秘——在他交待的几个古墓探险任务里，每次强制过场结束，Buck就消失得无影无踪。这些神龙见首不见尾的超自然情节构成了《孤岛惊魂3》独特魅力的一部分。考虑到古墓任务的迷人程度，我们甚至希望他不要死得那么早……



从这个替医生找灵芝的任务开始，虚幻和现实就分不太清楚了



有名的“万人坑”！这里并无玩法的突破，但表演效果超棒！



一些临场感极佳的过场为游戏加分，在这里你甚至可以把手指伸进弹孔虐待你的亲人……



这段视觉效果超棒的Boss战有一个“战神”式的结尾，也难为制作组想到了这么多令人意外的好点子……



在早期的流程里，玩家似乎就通过梦境看到了事情的全部，在剧情叙事上，制作组还是很花了一些小心思的

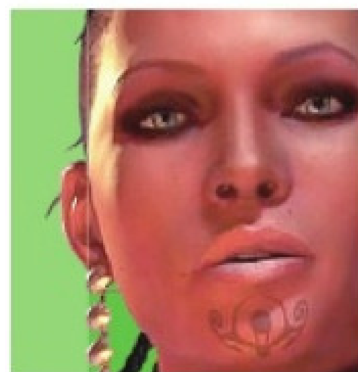
的生活哲学——从而内心平静而和谐地遵循着古老的自然哲学，在这片蛮荒地继续生存下去。于是土著的自然主义生存方式得到了拯救，白人男性因为现代社会而造成的内心焦虑也得到了拯救。他既然不能继续在现代的、历史终结的西方社会里往前走一步，那么大踏步地退回田园牧歌式的生活和自然主义的信仰中亦是解决之道。于是，我们这群被现代逼迫得无处可躲的观众将自己代入了这个白人男性，内心里也获得了暂时的平静，或者说是麻痹。

《阿凡达》的故事大体就是这样，《孤岛惊魂3》的故事也是这么回事——还有《与狼共舞》《风中奇缘》，名单还可以接着列下去。这个叫做“高贵的野蛮人”（Noble Savage）和“白人救世主”（White Messiah）的神话，是19世纪老式殖民主义文学里经久不衰的主题。当然，之后兴起的人类学研究表明，这的的确确是个神话，世界根本不是这样的，但是这种“自然主义哲学”也跟上文所说的一样，本质上是对现代社会达尔文主义哲学的六经注我式的反动。

福山在他那本著名的《历史的终结和最后一人》中断言：“在历史终结之后的‘最后一人’生活中不再需要解决真正的问题，是因为真正重要的问题都已经被解决了。”同样的，观众以及玩家只能充当一个消费者，在世界上只扮演一个被动观看的角色。因为游戏里，Citra所代表的“高贵的野蛮人”野性勃勃，魅力十足，而且最重要的是，她是个女性，而玩家也很容易猜测到Vaas原本就是土著社会的一员，他的疯狂则是被现代社会污染所致。于是，女性的土著需要白人男性来拯救，而游戏里代表丛林的纹身所教授的也无非全是杀人术罢了。于是我们就跟主角，这个来自加州的上层中产阶级青年产生了共鸣。因为在他原来的那个社会里，他只是没有价值的零件之一，可以随时被替换；在这里，他的自我实现了，他带领这班土著推翻了海盗和黑帮对Rook群岛的统治（亦即现代性的压迫，这是个很明显的隐喻），他变成了最重要的人，他所原属的那个社会还有什么值得他留恋呢？他赢得了“气魄之战”（福山语），成为了历史上的“第一个人”（还是出自福山），拥有了无限的对他人进行不平等待遇和暴力的特权，况且他离现代社会也没有那么遥远——现代人所能求之事无过于此耳。

所以从这个层面上来讲，《孤岛惊魂3》的故事的精神是很陈腐的，这也是欧美游戏媒体纷纷对剧情进行批判的原因，但是必须承认，它对中国玩家来说仍是十分新鲜的，在剧情的外在包装上也十分巧妙。况且这款游戏拥有Rockstar以外的沙盘游戏中少有的剧情深度和有趣的关卡塑造，在纯粹的游戏层面，它相当出色。

《孤岛惊魂3》值回票价。



一日夫妻

……百日恩。游戏结尾的选择题也让Citra面临命运的考验，如果选择离开部落回到亲人中间去，那么Citra会在Dennis的突袭行动里死去。终究本作的制作组还是想加入一点皮毛的剧情自由度，就像他们允许前作的玩家自定义主角的背景一样



救回自己的女友Liza后，Liza向Jason忏悔，觉得自己的好莱坞之梦太不实际。但这只是故事的开始，而结局，你估到了吗？



Vaas或许是个脑袋里有贵恙的家伙，但也是现代文明的牺牲品



“吃我！”然后你会看到更多的亲情故事，某种程度上这会让你在游戏结尾更难以抉择



“我找到了归宿，就在这里，在这个岛上。”



游戏最后，不厚道的编剧们留给了观众一个选择题！他们这是要闹哪样啊！

■晶合实验室 MerlinPinkst

末日拯救

我们都还记得Ubisoft的“波斯王子”系列是如何依依不舍地宣布暂时告别的，硬撑着不告别也可以，但还能玩出什么花来呢？现在同样的情况需要“刺客信条”系列去考虑了，尽管比起“没内涵”的波斯猴子，《刺客信条Ⅲ》的内容已经丰富到了极致。

刺客信条III
Assassin's Creed III
类型 动作
制作 Ubisoft Montreal
发行 Ubisoft
发售日 2012.11.20





■ 在少年刺客的计划表上，这些人都要去死，包括他的父亲。但即使面对至亲，他好像也没有表现出内心的彷徨矛盾

我的意思是，内容丰富肯定不是坏处。“波斯王子”越出越没落，原因是在“时之沙”之外开拓不出什么新玩法，每一代几乎都是对前代的重复，一年一作的速度也在迅速透支玩家那点新鲜劲儿，到《遗忘之沙》的时候，这种重复已经登峰造极，看到王子出场我都有点恶心了。同样，传说是“波斯王子”续作的《刺客信条》初代，画面惊艳，故事科幻，坏就坏在了内容不够丰富，打完主线就只有在几个城之间骑马闲逛然后说“美工真好”的份儿了。于是，《刺客信条Ⅱ》换了个思路，说它创新也好，说它跟风也罢，总之它开始靠大量支线和次要的系统来填充巨大的沙盘世界。比如说二代三部曲里的庄园经营、公会任务，甚至还有塔防，刚上手时还是挺有趣儿的不是吗？

可是，内容丰富不是无条件的，像“刺客信条”这样高密度发售的游戏，每一代玩法上不仅得有新意，而且所有这些看起来丰富的内容应该能形成互相联系和影响的整体（这一点可以直接参考《孤岛惊魂3》），不是缺少哪部分都行，玩不玩都一样——如果只是要求玩家为了100%的完成度目标去打通游戏，那真是有点勉为其难。很不幸，《刺客信条Ⅲ》就是有点勉为其难的。

任务设计和玩法的整合

我不想评价被许多人指摘的动作性差或是难度低，这是系列一贯的“特色”，如果你是这个系列的脑残粉，这都不是问题（实际上我也是大半个脑残粉，而且我不觉得这对Gameplay影响很大）。可惜就算以脑残粉的心理底线来评判，《刺客信条Ⅲ》也不是那么有趣，比如地下探索部分冗长无比，没有情节也没有任何奖励，只是在绕迷宫，而要完成这个部分得花几个小时；快速旅行的设计令人迷惑，当你从城市前往开拓地或家园时需要“转好几次车”，很难有快捷的感觉。当然最致命的还

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

是主线任务的单调，几乎没有什么新增的完成方式，还是送信、跟踪、暗杀这几类。本意是为了增加内涵的“同步率”又进一步限制了任务的完成方式，最终你只能按照设计者制定的蓝图体验下去，不能越雷池半步。对了，这次还没有女主角和床戏，我完成起来就更没动力了呀……

所以你就能够理解，为什么E3上要单独把海战关卡拿出来重点宣传，海战是本作玩法上真正的亮点，配合多变的天气和模拟度上佳的海浪，代入感一流。家园任务是另一系列比较有趣的设计，通过几十个任务可以领略到那个时代开荒的艰辛和拓荒者勇敢乐观的精神，而且家园任务里非常罕见地出现了恶搞的桥段，比如木匠根据达·芬奇的设计图研发出了能飞的木鸟，请主角试用，就是极为诙谐的一幕，可惜我说这是“罕见”的，可惜这些都是次要的系统，它的出场率没办法掩饰主线的平淡。

更进一步的是，以上内容的整合也存在问题。我们知道，前作《启示录》至少有育碧旗下8个工作室的参与，但仍旧能给你“这是一个游戏”的感觉，因为主要和次要系统是有深入的互相渗透的。二代三部曲每一代的主线都会花上一定篇幅让你去熟悉这些次要系统，完成支线任务也会给你带来一定的好处，反过来比较明显地影响到主线。所以在这几代里，基本上你总要把主线停在某个阶段，先去忙支线，就算简单到开商店挣钱或解放一个地区的敌人据点的地步，对后续流程的益处也是显而易见的。

《刺客信条Ⅲ》的开发过程也差不多，是6家工作室一起完成的，大概全新的引擎耗费了他们更多的时间，你能明显感觉到一些次要系统和主线的割裂感，比如曾经被重点宣传，却完成度不高的狩猎部分——如果你玩这部分的本意是为了赚钱，那么其实可以直接收够皮毛，不一定需要打猎。而在家园任务中提高工匠等级，进而能合成高级装备这么重要的事实主线任务里却没有明确的提示。

最后，免不了我的脑子里还是浮现出了一个气泡，上面写着“这个系统一定是外包出去做的”，真是很遗憾的呀。

所以，全新引擎下的《刺客信条Ⅲ》的Gameplay部分多少是令人失望的。育碧必须去反思他们一年出一作的做法，这不仅造成了玩家接受度的饱和，也实在无法给主线添加进去更多有趣的东西——游戏中绝对意义上的内容很多，多到主次不分和无法吸引你做出尝试，如果是这样，它玩起来和后期的“波斯王子”系列有什么分别呢。

当然给玩家造成最直接困扰的还是赶工。本作相比几部前作而言Bug很多，一些比较明显的，比如合成双枪每次快速旅行后就只剩一把的问题升级到



狩猎协会

狩猎协会后期的一些任务是颇有难度的，让你真正感觉到猎鹿和猎熊并不是一件简单的事。但是狩猎任务远没有想象中的复杂，和主线的联系也十分稀薄。也许是官方在早期将它作为宣传的重点误导了玩家，也许到了下一代，狩猎的丰富程度会有更大的完善？



■ 家园任务对追求装备的玩家来说十分重要，但游戏并没有提供足够的提醒



■ 窃听是个有意思的环节，需要谨慎选取自己隐藏的位置，即使隐没于人群中也可能被发现



■ 本作真正展现出了多变的天气效果，雨天泥泞的土地非常真实，新的引擎实现了千军万马般的战场，表演效果一流



■ 毫无意义的走迷宫探索，靠老鼠指引避免迷路



■ 本作的战斗没有太大变化，防守反击仍旧很管用

1.03版后仍旧没有解决。我还没提延迟了一个月发行的PC版看起来几乎没有优化这件事，帧数突然下降的情况在城市场景里非常多。至于图像引擎，因为早就主打了千人同屏这个卖点，可以想见它最终在细节上要做多大的妥协。

父子恩仇

于是说到底，拯救《刺客信条Ⅲ》的其实还是它的故事。本作在故事上的争议其实也有很多，不过考虑到有周边漫画和小说在补充世界观，有那么多玩家想看看育碧版的世界末日如何了结，它仍旧是本作最值得一提的部分。

故事的展开颇费了一番心思。首先登场的主角在游戏发售前被严格保密，谁也不知道Haytham Kenway是何许人也，又为何人效命。在仅有的几个表现Haytham的章节里，他能文能武，风度翩翩，正因为如此，当他决定发展Charles Lee加入组织，并亲口说出他加入的是“圣殿骑士”时，才能让屏幕之前的玩家们一脸错愕。这个关子卖得恰到好处，而且不用再多费笔墨，Haytham的塑造已经相当成功了。

Haytham的故事长达3章不是没有道理的，编剧给故事定下的主题显然是“父子”。Desmond Miles和他的父亲William、Connor和他的生父Haytham以及导师Achilles，甚至还有Daniel Cross与Warren Vidic。一组组“父子恩仇记”在互相穿插着上演：在《启示录》的结尾，Desmond Miles和他的父亲William重逢，一起来到纽约寻找拯救末日的线索。在现代这条线上，和《启示录》中一样，有许多细腻地表现父子之情的桥段，比如急于求成的William不顾Desmond的感受，执意让他继续在Animus中赶进度，之后又悔恨万分，借机会向他的儿子表示抱歉。Connor的这条线相比之下更为复杂，他面临的不是简单的父子失和，而是一股信念的对撞。父子二人分属不同的种族群体，有极为不同的信仰和目标，又对峙于刺客和圣殿骑士两大阵营，他们注定无法同存，但又亦敌亦友，有过并肩合作，又因为根本上的分歧酿成了最终注定的悲剧……

云里雾里的故事走向

如果不考虑那些经不住推敲的细节，在大框架下，“刺客信条”系列的故事在本作中也有了微妙的转变。在Altair和Ezio的时代，刺客和圣殿骑士敌我不容，善恶分明，在人物塑造上都是标准的好人和坏人：圣殿骑士贪得无厌、杀戮无度，刺客们四处灭火，拯救世界。但是到了二代三部曲的结尾，故事的基调已经有了些许改观，Connor父子的故事加入了更多细腻的描写，强化了“圣殿骑士也是为



魅力老爸

Haytham Kenway是个出场不多，却比Connor更有魅力的角色，Haytham这个人物本身具有传奇色彩：Haytham在阿拉伯语里的意思是“雏鹰”，Kenway在英语里的意思是“皇家勇士”；Haytham是已知唯一可以使用鹰眼、第四位可以做出信仰之跃的圣殿骑士。不论他秉承何种理想，都是Desmond的第二位祖先



游戏中真的有一些令人心驰神往的片段，Juno让Connor“灵魂出窍”的这个桥段视觉效果奇佳



Haytham没能找到金苹果的失望之情溢于言表，然后……然后他就和Ziio爱爱了……还有比这更狗血的剧情么……



现代时间线篇幅有限，但场景变换很大，玩法也很多变



如果常常离开Animus和父亲聊聊，就会听到他由衷的抱歉



“你现在是圣殿骑士了。”故事直到这里还是很精彩的……

了世界更美好，只是做事不择手段”这个概念。放在美国革命的历史背景下，这给故事留下了极大的发挥空间。

Haytham出场时显然不是个恶人形象，反而极具魅力，相比之前几代的教皇集团，真叫人感慨：都是圣殿骑士差别怎么这么大。Haytham的所作所为也是为了理想，纵然圣殿骑士的某些作为并不光彩，却是为了理想的“正义杀戮”。他坚信英国殖民者统治下的美洲大陆会繁荣兴旺，他告诉Connor，如果圣殿骑士掌权，只会更好地保护这片土地和人民，而华盛顿假仁假义，他口中的自由、正义和独立，不过是为这里带来了战争与死亡。

在游戏里有一个段落，Haytham直接揭露了华盛顿阴险的一面，说因为有情报提及，Connor的部落有人为英军工作，华盛顿就决定派人烧毁他们的村庄。 Haytham甚至提起华盛顿在七年战争中扮演的角色，认为他无权决定什么才是自由正义。这个场面让Connor极为难堪，因为他们肆无忌惮地像谈论棋子一样谈论Connor的族人，所谓战与不战，只是政治家的筹码而已。所以不管怎么解释，编剧们已经成功地模糊了刺客集团和圣殿骑士的正邪观，如果“刺客信条”的故事延续下去，大概会留下更多的坑，它们大有可挖。

但是回到细节上，这个故事线上又有很多东西站不住脚。比如Connor的母亲对Haytham似乎从来没有怨恨，这让人觉得她不是个真实的人物；Connor的导师Achilles缺乏必要的背景介绍，一个人住那么好的豪宅……归根到底的迷惑出现主角身上——Haytham光彩夺目的出场显然抑制了Connor的表演。从道理上讲，这个年轻人在成长，允许他付出成长的代价。可是留给Connor发挥的章节里，他几乎始终处于成长中，对于自己参与其中的几乎是所有的美国革命中的标志性事件，他都是机械地插了一脚，事前出于他人的派遣，事后总是面临他人的教诲，在如此宏大的时空背景下，编剧们驱使他去赶场的欲望冲淡了对人物的塑造。

就像某些媒体评选反映出的那样，《刺客信条Ⅲ》可能是2012年最无聊的游戏之一，不是因为它体验有多差、素质有多恶劣——实际上它仍旧具备一个AAA级制作的水准，而是因为它平淡的任务设计和无法令人感同身受的角色。好在大背景下，“刺客信条”系列的故事走向变得复杂了。“人民没有做出选择，做出选择的是懦夫和特权阶层，他们私下召开会议，做出对他们有利的决定，只不过他们用漂亮的字眼修饰了一下罢了。”当Connor的老爸如此陈情时，你会觉得真的有道理。

刺客和圣殿骑士的斗争如何发展，仍旧是可以期待的。



朱诺

Juno是第一文明先行者的一员，她曾以全息图的方式多次出现在Desmond面前。她在前几作里的形象就有些毛骨悚然，明显地非常厌恶人类，这和另外两位神祇Minerva与Jupiter迥然不同。在和少年Connor的会面里，她也保持着冷酷的作风。至少从这些人物的发展来看，本作的结局不算出乎意料——编剧们之前埋下了足够多的伏笔



Connor终于认识到，他参与的事业不能保证自己部落的利益



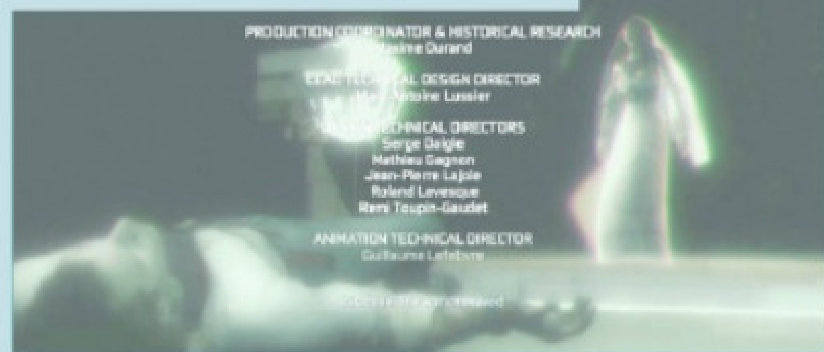
Connor在列克星敦通知民兵，在波士顿港口倒茶，也出现在激战中的邦克山



虽然你们可能并不了解，但Connor还见证了《独立宣言》的签署，可惜他还不够成熟，不能为原住民争取利益呀



Desmond终于认识到，这原来是神仙打架，殃及人间



“呆死萌”真的挂了吗？看在破纪录销量的份上，谁知道呢

■湖南 兔子半妖

有待调教的好游戏

在《幽浮——未知敌手》华丽丽地降临之前，我已经太久没有碰小队作战的回合制策略游戏了。在玩了一堆老策略游戏后，想必您能理解我在等待《未知敌手》时的心情——动物园犬科动物聚集区的居民们在等待喂食时的心情大概和我差不多。

幽浮
未知敌手
XCOM:
Enemy
Unknown
类型
策略
制作
Firaxis Games
发行
2K Games
发售日
2012.10.9



■ 别以为回合策略游戏就是慢条斯理的“你拍一，我拍一”，在运筹帷幄的同时，享受将子弹送入敌人躯体的快感，是本作最大的乐趣



当然，玩上《未知敌手》后，我对这个游戏的印象又发生了剧烈的变化。它让我想起了2009年认识的一个单眼皮女孩，尽管有着傲人的身段、拉美范儿的诱人肌肤、略带野性美的长相、友善的性格乃至不错的厨艺，却因为这样那样的小问题和小纠结，始终等待着男人的拯救——或者，让我们说得直白点，这女孩欠调教。

《未知敌手》也是个有待调教的好游戏。

豪迈地战

我们知道回合制策略游戏的快感来源是由诸多因素组成的。比如运筹帷幄的狄仁杰大人式的快感，还有搜罗所有装备的强迫症式快感。但对绝大多数会碰这个游戏的人来说，像元芳一样“豪迈地战”绝对是必不可少的。

在战斗相关的内容上，《未知敌手》把人物造型与动作、武器音效等玩家一上手就能接触到的部分做得非常出色，故而给玩家留下了不错的第一印象。在训练关里，玩家们就能看到“XCOM”组织的特工们穿着一身帅到爆的行头，用十分专业的动作奔跑、翻越障碍或在墙角探头射击。在特工打出致命一击的时候，画面还会将镜头对准特工，同时放慢动作，让玩家清楚地听到低沉有力的枪声，目送子弹射进外星人的躯体。以往回合制策略游戏中出现的队员在交战区域徐徐前行的减肥式慢跑动作、放鞭炮式的武器音效、怪异镜头的运用，在本作中都未曾出现。

《未知敌手》的技能设计堪称出色。虽然技能树的选择不复杂（最多就是二选一），但每一次学到新的技能后，XCOM特工的战斗力都有质的飞跃，玩家的快感也就有质的提升。比如突击手在学会两次射击和近战专家后，赫然就成为在复杂地形中“一夫当关，万夫莫开”的凶悍角色；学会三火箭、双手雷拆楼神功的重武器手，能让一切敢于利

用地形蹲坑的外星佬无处藏身；而学会了共享友军视野，侧后方射击敌人不消耗行动力的狙击手，则是100%的开阔地死神。在武器装备的设计上，《未知敌手》充分展现了研究外星科技后鸟枪换炮的巨大快感。从一开始用实弹武器顽强对抗敌人，到换上激光武器和甲壳式装甲时的势均力敌，再到全军换装等离子武器、隐身装甲和超能力后的全力反扑，每一次科技水平提升都让玩家们产生“赶快来个外星飞船好让我试试新武器吧”的冲动。

关卡设计、场景设计与外星人设计，这三者是相互关联的。《未知敌手》也提供了足够让人满意的随机场景与任务的组合。在最常见的“外星人绑架事件”中，XCOM特工面对的是位于世界各地，看似寂静无人的平民建筑里隐藏着的杀机，稳妥地逐屋清理敌人也许是最好的战术。在多楼层场景的“外星人恐怖袭击任务”中，XCOM特工面对的是能将受害者转化成僵尸的虫人，他们必须分秒必争地营救平民，否则场景内的僵尸和虫人幼体会越来越多。到游戏中后期需要调查的通常都是大型的外星战舰，战舰内部地形开阔，出口众多，是外星人们伏击XCOM特工的最佳场所。在腹背受敌无处可藏的情况下，玩家可能要放弃“占据有利地形慢慢打”的战术，转而用最猛烈的攻击去对抗精锐肌肉男和重型机甲之类的强力敌人，从重重包围中杀出血路。

大人您真是料事如神呐！

上面说到的内容都是在玩家接触游戏后可以一眼看到的，《未知敌手》作为一个回合制策略游戏，势必还要为玩家提供另一种快感——通过玩家自己缜密的谋划，以少胜多，以弱胜强，用极小的代价全歼敌人的快感。在游戏中，这种“以智取胜”的快感是通过各种选择（策略）传达出来的。各式各样的无形选择贯穿了整个游戏，而且各种选择都能给玩家带来或轻或重的快感。

玩家面临的最初也是最重要的选择，来自于XCOM组织与世界各国政府的外交选择。虽然外交部分的内容并不复杂，但实施起来却能让人瞻前顾后。因为外交成功的奖励十分丰厚，失败的惩罚也非常凶残。如果外交工作做得好的话，被XCOM的早期预警卫星覆盖的国家会提供经济支持以及额外的工程、科研奖励。要是整个大陆都被卫星覆盖，那奖励更是高得惊人。例如南美提供的奖励“我们自有办法（叫他们开口）”可以瞬间完成对外星人的拷问与解剖，从而节约大量的科研时间与经费。可这奖励虽然诱人，获取的难度也非常高。要用卫星覆盖整个大陆，不但需要制造足够多的卫星和卫星数据上行基站，还要部署拦截机，免得外星人把卫



车坚炮利

科学就是力量——皮糙肉厚火力凶猛的SHIV无人坦克如是说



■ 厚实的泰坦装甲让特工们能从容面对敌人的射击



■ 对付不同类型的外星人，要采用不同的战术来应对



■ 深入敌阵的突击手才是最可怕的突击手



■ 外星战舰内通道众多，不小心推进的话常会中埋伏



■ 新《幽浮》虽是策略游戏，却像射击游戏般带感

星打下来。要做到这两点就需要大量的资金，而这对初期资金窘迫的XCOM来说是绝对不可能完成的。他们只能有选择地编织太空拦截网，赢得某些国家的支持，但这就意味着暂时放弃了对另一些成员国的保护。所以，做好XCOM的外交选择，稳住各个成员国，获得所有成员国提供的奖励，就成为了《未知敌手》提供的第一个与“选择”有关的快感。

第二类选择是与战斗相关的。它不但包含了战斗中的各种选择，同时也包含了特工各种技能的选择。在战斗中，玩家最常见的选择大抵是“我应该选择全队散开快速推进，还是密集队形交替前进”。虽然只是两个看似简单的选择，但它们在不同的场景与任务中会变得难以取舍。例如“营救平民”这样的任务通常都发生在非常复杂的场景，特工们冲得太快的话，很容易一头撞进一群外星人的包围导致特工牺牲；如果摆出SWAT小队室内作战的谨慎态度逐屋搜索，又会眼睁睁地看到一个接一个的平民惨死在外星人手中。此外，在战斗中，狙击手的一次包抄，重武器手的一发火箭，乃至支援兵的一次烟幕，都有可能导致局面的瞬间逆转，进而让些许快感涌入玩家的心脏。

颠覆的世界

《未知敌人》的冷幽默，在你选择基地所在的大洲时就开始了——您需要的是擅长解剖和拷问的拉丁猛士，还是收入暴高的非洲人民？

有待调教

虽然前面砸了这么多字来夸这款游戏，但我还是得承认它在国内人气低迷的事实。虽然有着游戏锁区导致正版难购的客观原因，但更多的原因恐怕是《未知敌手》自身的问题——就像我在开篇的时候说的，这个游戏欠调教。

《未知敌手》有各种欠调教之处，诸如装备体系过于简单，XCOM基地防御战的内容被阉割，特工缺乏个性，活像可牺牲的炮灰等。但最重要最恶劣的表现，莫过于对新手不友好。虽然训练关卡里那个全队必然战到最后一人的结局已经预示了这个游戏的险恶，但大部分人在刚刚上手的时候还是被外星人虐了个措手不及——因为没有及时研发先进的武器和飞行器，在游戏早期曾经立下了汗马功劳的乌鸦式拦截机与雪崩式导弹已经无力击退越来越大型化的外星人飞行器，负责早期预警的卫星一颗接一颗地被击落；因为太空防御网漏洞百出，外星人肆意地到处绑架人类，造成了世界各国的恐慌，开始有国家退出XCOM组织；因为在研发时选错了方向，所以XCOM的精英士兵们不得不用越发显得无力的实弹武器去迎击“筋肉男星人”（Muton）之类的强力敌人，从而遭受损失。最后，整个游戏变成一场越来越糟的恶性循环，玩家不得不重新开始游戏，或是干脆将其束之高阁。对新手这样不友好的态度，在近年来越来越善于讨好玩家的潮流里实属罕见。P


本作素质不错，但在基地建设和科技研发上过于简单


狙击手需要高地优势来充分发挥其技能的威力


每一次战斗，玩家的战术抉择都会决定特工们的生死



“特工缺乏个性”这个难题，恐怕要等到资料片的新特工登场来解决了

■上海 CaesarZX

小尿裤，大味道

这是有关卷筒纸、尿裤和一个绿泡泡里的小生命的故事，诞生自5名开发者手中的小顽皮，以自己憨态可掬的身躯，运用各种物理定律，在可爱的画面与精巧的关卡中冒险，游戏素质之高，对于一款处女作是非常难得的。

App Store圣诞限免大潮刚刚来临那天，我在公司例行公事一般去搜刮了一下当日限免的App，一个绿色小家伙抓住了我的眼球，嫩绿色的图标在众多限免App中格外显眼。我下班后一出办公室就开始玩，结果在回家的地铁上因为这个游戏坐过了3个站台。

Wimp是个爱睡觉爱做梦的小顽皮，生活在一个弹性十足的绿色水泡里，可是有人偷走了他的尿裤，没有了尿裤他就只剩下噩梦了！于是他决定一路追踪偷尿裤贼，直到找回为止。游戏暂分为四大章节，相信还会有后续更新。每一章20个关卡，关卡目标是找到本关的全部3卷厕所手纸以及一条尿裤，关卡评分以找到的手纸数量和完成时间来评定。

《小顽皮》的场景风格迥异，谜题各具特色。主人公Wimp每到新的一章，都会得到一种新特技。从吸附到悬空二段跳，从分身瞬移到无敌状态，每一种技能都有它特殊的用武之地，而非其他游戏那样随着章节的推进，只是对技能进行简单的强化。也就是说，尽管4个章节一共有4种特殊技能，但哪怕到了最后一章，都没有技能栏给你四选一，游戏会用关卡设计来强制玩家在某些区域使用特定技能，类似《传送门》中的消除屏障的效果。如此一来便提高了每一章甚至每一个关卡的新鲜度，在加大难度的同时大大降低了玩家过早玩腻的可能性，毕竟能坚持打完iOS游戏的玩家并不占多数。

除了内容上的丰富和极高的可玩性外，《小顽皮》的画面在苹果视网膜屏幕下显得格外清新可爱，游戏的2D美工水准上乘，每一处细节都充满质感。而在这样一款玩法丰富的平台跳跃游戏里，还能有一套令人叫绝的物理系统。Wimp在泡泡中摸爬滚跳的每一个动作和姿势，都会与环境产生物理互动，例如Wimp跳水后的下潜深度取决于你的起跳高度、瞬移时会延续以前的物理状态（类似《传送门》中会因下坠惯性而从门中飞出）等等。这些设定通过活泼风趣的动画展现出来，对提高游戏性大有帮助。

小顽皮
谁偷了我的尿裤？
Wimp: Who Stole My Pants?
类型
解谜
制作
Flexile Studio
平台
iOS
最近更新
2012.12.20

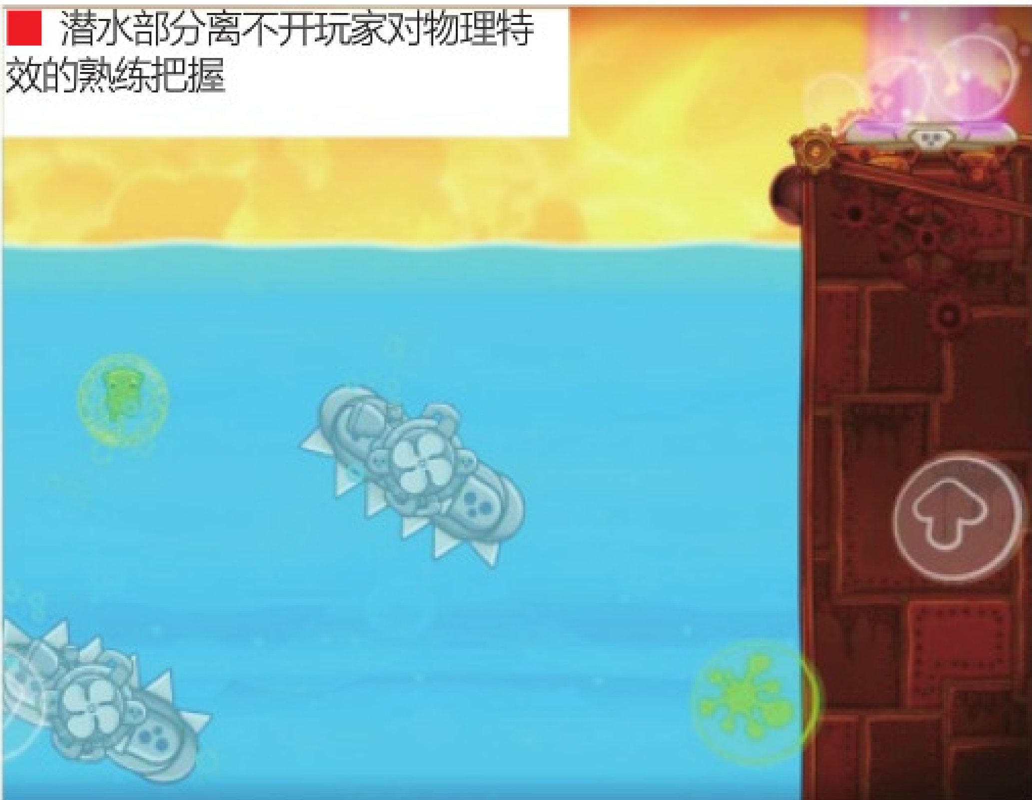

■ 玩家经常会遇到这种滑稽的敌人，只要不被碰到就没事



■ 可爱而鲜艳的色彩是给玩家留下好印象的关键之一




■ 物理系统是游戏的最大特色之一，玩家必须充分利用物理定律


■ 潜水部分离不开玩家对物理特效的熟练把握

■晶合实验室 Oracle

有量变，无质变

这次的《最高通缉》是“极品飞车”系列在移动平台受关注程度最高的作品。无论是人气还是游戏素质，都可以称作系列的里程碑（仅限移动版）。然而，这个里程碑，是建立在引擎和硬件基础的量变上的，或许在不久的将来，我们能迎来游戏内容上的质变。

极品飞车
最高通缉
Need for Speed: Most Wanted
类型
竞速
制作
Electronic Arts
平台
iOS/Android
最近更新
2012.12.19



■ 这是游戏初期意境很好的一张地图，远处悬挂着一轮圆月，孤独的赛道仿佛没有终点

即使你此前从不关注移动游戏，可能前段时间也在一些电玩网站或论坛看到过iOS版《最高通缉》的相关主题。游戏发售后没多久，总会有这样那样的帖子冒出来，将移动版和PSV甚至家用机版的《最高通缉》做对比，尽管它们完全不是同一个游戏。这种事可是头一遭，这是移动平台向传统平台逆袭的征兆吗？不，事情没这么单纯。

表面的浮华

“极品飞车”系列在移动平台一直是一个不上不下的品牌。比上远不如“真实赛车”系列，比下又敌不过诸多原创竞速游戏的创意。移动版的“极品飞车”，无一不拖着家用机版的副标题——《地下狂飚》《变速2》《热力追踪》……同时也在透支着这些品牌的生命力，画面徘徊在iOS游戏的及格线上，操控是最平凡不过的重力感应。只要玩过主机板，同名移动版不会让你产生丝毫的兴趣。到了2011年底，EA甚至取消了已经放出过一段宣传视频的《亡命狂飙》iOS版，这个系列的表现可见一斑。这一切，直到EA收购《真实赛车》的开发商Firemint后才有了一丝转机，为如今《最高通缉》的一鸣惊人打下了基础。

《最高通缉》相对于前几作“极品飞车”移动版，整体都有了长足的进步。其中画面的进步是最为抢眼的。此前Firemint出品的《真实赛车2》是iOS平台画面最强的竞速游戏，被EA收购后，改头换面为Firemonkey，负责《真实赛车3》的开发工作，半年前放出过一段视频，画面让人惊叹不已，可惜游戏迟迟不见发售。然而Firemonkey的开发项目并非只有《真实赛车3》，“极品飞车”在移动平台的浴火重生，是Firemonkey近期最主要的成果。因此我们不难理解，为什么这次《最高通缉》的画面突然进步了两个档次。和最近的《变速2》相比，大致就是PS2到PS3的差距。光影、反射、贴图、特效，都

栏目编辑/Oracle/demonoracle@popsoft.com.cn 美术编辑/落琪

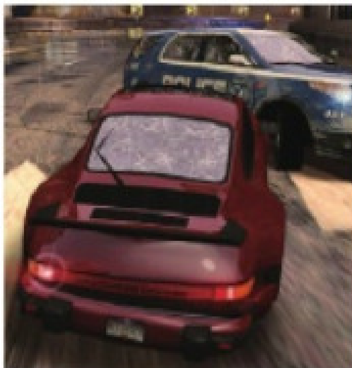
有了质的提升。在iOS视网膜屏幕支持下，已经无需额外的抗锯齿，贴图平滑，运行流畅。而这只是一台移动设备跑出的画面。

iOS平台历经这几年发展，3D游戏已经十分常见。但那些所谓的“3D大作”总逃不出移动游戏特有的廉价感。画面强的游戏只有画面，游戏性特别弱，比如《无尽之剑》。玩法稍微丰富一些的，画面又普遍受移动平台机能所限，无法打动对画面有较高追求的玩家。而《最高通缉》在这两方面做得都很好。速度感强，场面火爆，对手AI不俗，赛事模式丰富。这次移动版《最高通缉》之所以会被拿出来和桌面赛车游戏对比，很大程度上也是基于均衡的游戏素质，一扫之前几作的休闲游戏面貌。但是，即便《最高通缉》的“廉价感”已经很小，甚至隐约间还有一种“大作感”，它仍然是一款不折不扣的，只售6.99美元的廉价移动游戏。这种烙印，并不会随着画面的进步而消失，这也是移动版的《最高通缉》与PSV版最大的区别。

大游戏，小格局

PSV版的《最高通缉》售价近60美元，画面分辨率尚不及iOS版，因此被一些好事者拿出来说事。但只要玩过这两个版本的人，都明白为何会有这样的差价。PSV版《最高通缉》就是主机版的画质缩水版，内容相同，提供了一样的开放城市。iOS版《最高通缉》画面突飞猛进，容量也高达1.8GB，但归根结底，依然是“几条赛道，一堆赛车，几种赛事”的简单模式。内容上的孰优孰劣，一看便知。6.99美元的售价，在iOS平台已经处于中上水准，但依然不能改变游戏内容贫乏的事实。开发商无法将一个像样点的开放城市——哪怕像8年前的初代《最高通缉》那样——放在游戏里。这次“极品飞车”的进步的确很大，画面和手感都很棒，但也仅限于此了，简单的游戏模式注定了它的定位。

iOS版的《极品飞车》大概是我这几年玩过的最难的竞速游戏。这种难度，并不体现在操控上，而是人为设置的门槛。玩家需要不断买车来参加更高级别的赛事，比赛奖金有限，而没有好车，你几乎不可能跑到第一。想提高速度？车辆改装欢迎你。但与主机版不同，iOS版的车辆改装是临时的，仅限当场赛事，运气不好出现失误，车辆改装的钱就打水漂了。因此，最稳妥的赚钱方式，就是去反复跑初期赛道，也就是“刷”。EA当然不会让玩家这么辛苦，于是，从售价3美元的“菜鸟组合包”（内含50万游戏货币）到27美元的“最高通缉组合包”（内含800万游戏货币），不同档次的内购自然而然地出现在商店里，而且销量还不错。在唾手可得的商业利润下，又怎会诞生真正有内容的游戏？



见缝插针

游戏的警车AI非常高，会想尽一切办法堵你的路，而一旦遇到这种局面，基本就意味着从头再来



漂移给游戏增加了不少爽快感，也是夺金的一大技巧



警车的介入，让比赛过程充满了意外与惊喜



总拿不到奖杯？你大概需要一个大礼包



本作的车模非常细腻，在车库的静态模式下，完全看不到锯齿

■晶合实验室 Oracle

萝卜也卖萌

说萝卜有点不太合适，在游戏里，一般我们拔出的是曼陀罗，而只有枯萎状态的曼陀罗才会变成萝卜。但谁会在意这个呢，这款音乐治愈，萌点无限的游戏，用和"打地鼠"相对应的"拔萝卜"来称呼最合适不过。

拔拔蔓陀萝
Mandora
类型
益智
制作
Rayark
平台
iOS
最近更新
2012.12.17

本作是Rayark的第二款作品，这个开发商的处女作是iOS上大名鼎鼎的《Cytus》，素质不凡。这款《Cytus》带有强烈的未来金属风格，给人的感觉是酷酷的冷峻。结果到了《拔拔蔓陀萝》里，游戏风格来了个180度大转弯，画面里充满了调皮的叶子和白白胖胖的拟人化曼陀罗。不过，风格的改变并没有影响游戏质量，这个看上去极为简单的游戏，蕴含着相当丰富的细节。

《拔拔蔓陀萝》的玩法非常直观，基本可参照最基本的"打地鼠"，只不过玩家要做的动作不是"打"，而是"拔"。嫩绿的小叶子从蓬松的土壤中冒出，逐渐长大，直到叶子发亮，此时乘机拔出，就得到一个大胖曼陀罗。若错过这一时间，叶子就会枯萎，变成萝卜。连续拔出曼陀罗，会形成连击并触发特殊曼陀罗。其中最重要的就是抱着沙漏的曼陀罗。每一盘游戏的时限只有30秒，而每个沙漏曼陀罗会给你带来3秒的额外时间，想打高分，保持高连击，赢取更多的额外时间是必不可少的。

在这个玩法之上，制作组为游戏添加了非常多的细节。曼陀罗们的形象会在一天之中随时间发生变化。如果你下午玩游戏，会发现曼陀罗们都穿着工作服，而到了晚上，他们又换成了睡衣。游戏中有琳琅满目的曼陀罗形象，而每个形象都拥有不下一种的配音和音效，玩起来抑扬顿挫。曼陀罗日记是另一个细节的体现，当你看到日记里煞有介事地描述："枯萎的曼陀罗会失去智慧之泉的力量变成普通植物，如人参"，会不会觉得很有爱呢？



■ 如果要选一个"2012年十大最萌游戏"，本作必然会入选

■晶合实验室 Oracle

是索尼克就上100层

多年前，曾有一款名叫《是男人就下100层》的Flash游戏流行过一阵子，可能你多少也曾听说过，闭着眼睛也能猜出它的玩法。现在，世嘉携旗下人气角色，为我们带来了一款类似的游戏。

索尼克大跳跃
Sonic Jump
类型
动作
制作
SEGA
平台
iOS
最近更新
2012.12.29

这不是索尼克第一次登陆移动平台，在这之前，世嘉就在移动平台上发售过一款《索尼克4》。但因为是MD版旧作移植，而且移植得相当不彻底，还得用虚拟按键和摇杆玩，对于这类快节奏游戏，游戏体验可想而知，反而是去年《索尼克世嘉全明星赛车》的操作优化做得相当不错。如今的《索尼克大跳跃》属于世嘉在移动平台第一款以索尼克为主角的原创游戏，虽然看起来过于休闲，但你玩过几关就会发现，那个硬派的索尼克并没有消失。

《索尼克大跳跃》采用了标准的移动平台玩法。没有任何虚拟按键，索尼克会不断自动跳跃，玩家需要做的，就是倾斜设备，经由重力感应控制索尼克的跳跃方向，点击屏幕上的任意区域实现二段跳操作。表面上看，自动跳跃解放了玩家的操作，是一种简化。而实质上，这正是本作难度的来源。"索尼克"系列以流畅的奔跑著称，本作没有了"跑"的概念，转而以"跳"来代替。玩家无法停下来观察形势，自动跳跃的设定逼迫玩家必须连续向上跳，哪怕上面危机四伏，机关重重，也无法犹豫。这让本作的难度和节奏都保持了相当高的水准，高手经过一定的"背版"，也能实现赏心悦目的最速通关，与系列一贯的硬派特色不谋而合。

不过，本作虽是一款不错的小品戏，但对世嘉标志性角色索尼克来说，是不是有点小材大用了？任天堂会让马里奥大叔出来"打小工"么？显然不会。还好世嘉对索尼克还算有品牌意识，在游戏内置的商店里，赫然出现了角色壁纸，代价不菲，这显然是经典到一定程度的系列才会做出的设定，也算是有别于其它移动游戏了……



■ 本作让Fans有一种"终于来了，但怎么来个这玩意"的感觉

■辽宁 Nemo

Valve的客厅之路

在刚刚过去的2012年年底，Valve终于正式确认了Steam Box的存在。联想到此前不久Steam加入的大屏幕（Big Picture）模式，Valve进军客厅的路线逐渐开始明朗。留给人最大的疑问是，扎根于PC，依靠软件起家的Valve，究竟能否打破硬件三巨头相互对峙的局面？



■ 改变策略的Windows和呼之欲出的次世代，让在这个世代刚站稳脚跟的Steam加快了进军客厅的步伐，看来下一代客厅之战，会比我们想象中精彩不少

谈及今天的综合游戏平台，微软、任天堂、索尼是被人唠叨最多的巨头。不过，游离于这3家主机厂之外的Valve也是一股不可忽视的力量。Steam的活跃用户数量高达5000万，与Xbox LIVE旗鼓相当。虽然目前Steam版游戏的销量还逊于主机，但数字发行的丰厚利润使第三方获得的实际收益比传统的零售版光盘高出数倍，有利可图的各大开发组自然对Steam给予了支持。理论上说，就算Valve从现在开始不再推出任何游戏，以Steam的规模，光靠这笔利润就足够让他们赚得盆满钵盈。

没有永远的敌人，只有永远的利益，这一商场上的准则，被Valve老奸巨猾的CEO盖布·纽维尔（Gabe Newell）运用得炉火纯青，雄厚的财力让他有了与各大势力讨价还价的资本。他曾对PS3糟糕的开发环境大肆批判，“求生之路”系列登陆PC和Xbox 360，唯独没有索尼的份。几年后，他又对Xbox LIVE封闭化的技术架构和运营模式心生不满，为《传送门2》的PS3版设计了与PC跨平台联机的功能，并推出“买PS3版送PC版”的促销措施。其实Valve不喜欢在PS3上开发软件，当年的PS3版《半衰期2——橙盒版》是外包移植过去的，品质很差。但微软对Xbox 360的掌控很严，盖布·纽维尔曾想将Steam接口移植到Xbox LIVE上，结果遭到对方拒绝，只得转投PS3，索尼相对开放的网络满足了他的需求。这不是他第一次跟微软翻脸，也不会是最后一次。

首次交锋

与自公布初代Xbox以来，微软就将游戏部门的重心放在了主机领域，对PC并不热心。在这段时间里，Valve用Steam平台和《半衰期2》等杰作撑起了PC游戏的一片天。微软看到早已被自己冷处理的PC游戏界居然让Valve经



营得有声有色，自然产生了回去分一杯羹的想法。Xbox LIVE的功能逐渐完善，微软便以此为基础，推出Games for Windows LIVE（简称GFWL）服务。GFWL可以视为Windows版的Xbox LIVE，二者使用同一帐号，共享成就、系统等档案。2007年最受关注的GFWL游戏便是大名鼎鼎的《战争机器》，Epic将这一名作从Xbox 360移植到PC，并追加了大量新关卡，颇有诚意。当时微软自信满满，以为只要有《战争机器》等大作，加上与Xbox LIVE的联动，GFWL足以轻松击败Steam。

然而，由于营销和技术层面的漫不经心，在主机领域所向披靡的LIVE却在PC平台大败而归。Valve很快做出了回击，他们于2007年架设了完备的社区，一年后又推出Steamworks标准，经过这番改造，Steam脱离了游戏下载器的原始面貌，成为一个足以媲美Xbox LIVE的综合平台。作为Valve研发的程序接口，Steamworks成为了PC游戏的新标准，加入该技术的游戏可以彻底融入Steam平台，获得包括成就、网战、加密在内的一条龙服务支持。由于Steam是PC正版市场的最大平台，很多游戏索性将其作为唯一的支持对象。“使命召唤”系列从《现代战争2》开始，PC版都是Steamworks独占，就算你去零售店买实体光盘，依然需要安装Steam才能激活使用。时至今日，连微软自己都放弃了GFWL服务，《帝国时代Ⅲ》曾于2012年初登陆Steam，去掉了GFWL系统，这样一部原本无人问津的冷饭，却因为推出Steam版而焕发了第二春，让微软哭笑不得。

假想机一号

上页右下角和上图中的黑色主机，是戴尔于2012年发布的PC主机Alienware X51，Steam Box公布后，很多外媒在发布新闻时，都将其当作Steam Box假想机，Valve于CES2013正式确定其为“Steam优化PC”

在Windows的阴霾下

不论是Valve还是微软，多年来一直以软件公司自居。过去的微软看不起做硬件的厂家。比尔·盖茨认为，只要把握住对软件标准的绝对统治，一切硬件公司都会围着你转，保持垂帘听政要比亲自赤膊上阵轻松得多，也容易得多。在PC领域，盖茨说的没错，然而PC产业正在逐年衰退，新潮的消费电子逐渐成为各大IT公司的主业。微软当年推出第一代Xbox，就是因为PS2的软硬标准完全出自索尼自主的工厂，微软无法间接干涉，只能设计自己的主机正面抗衡。今天的微软又面临着被苹果和Google夹击的境地，不论是国内还是国外，手机都已经取代PC成为使用人数最多的上网终端。在iPhone发布后的这5年里，PC软硬件的销量都在不可遏制地下滑，已经波及到微软赖以生存的根基。

微软于2012年发布的Windows 8操作系统和Surface平板电脑，正是为了收复被苹果和Google蚕食的便携设备市场。微软尝试着使用与苹果类似的封闭化模式，为Win8引入程序商店，为开发者搭建软件直销平台，自己收取抽成。Win8主要面向平板和



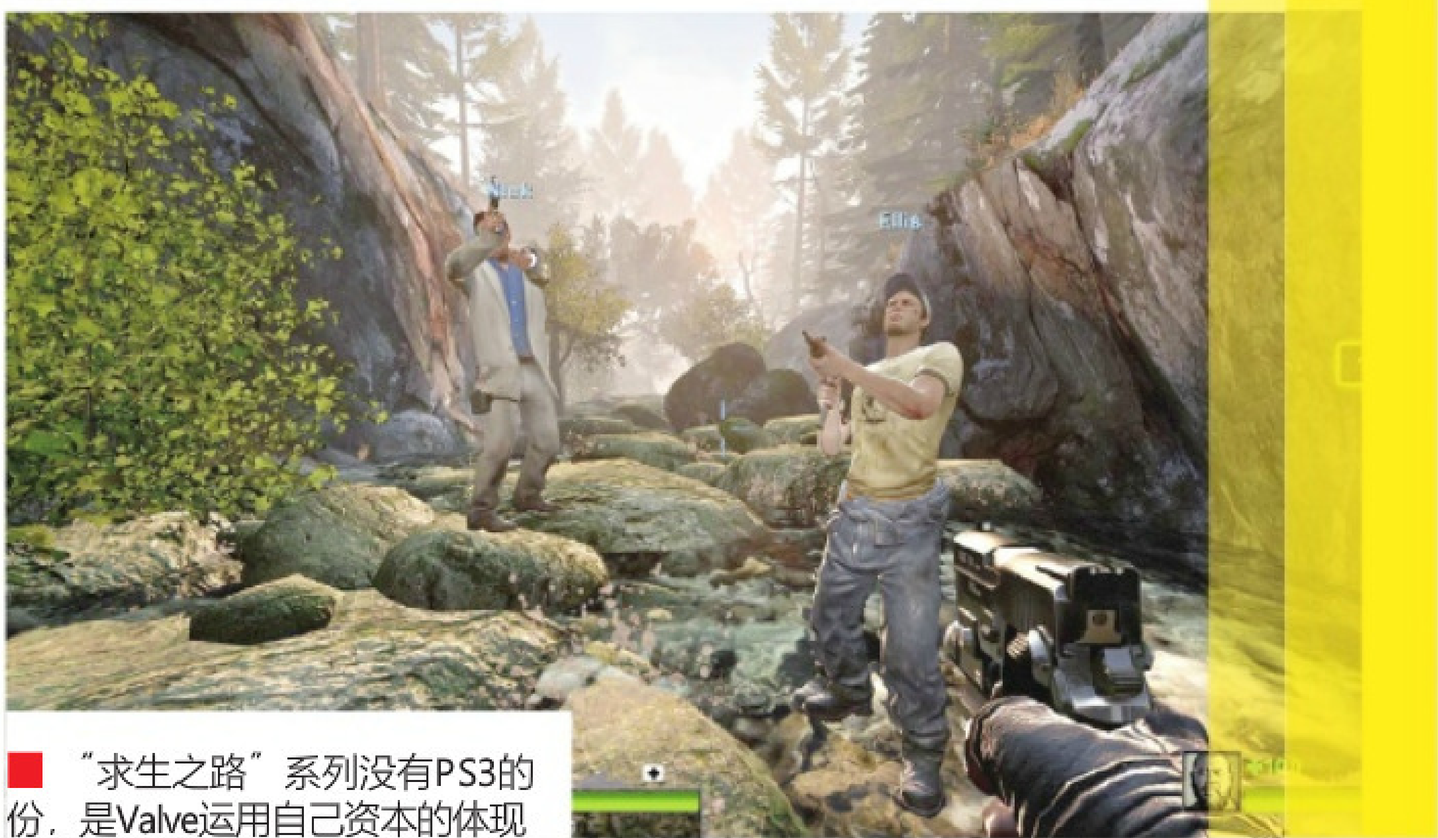
■ 盖布·纽维尔出身于微软，但他现在与微软的关系并不愉快



■ 在Big Picture公布之前，网友假想的Steam主机界面，采用的是与Win8类似的Metro风格



■ 《传送门2》的PS3版却加入了跨平台联机



■ “求生之路”系列没有PS3的份，是Valve运用自己资本的体现

智能手机等便携设备的OEM用户，桌面PC用户继续使用Win7即可，缺乏立刻更换Win8的动力。但Win8的推出释放出一个对Valve很危险的信号：微软试图将Windows的生态环境向苹果的风格靠拢，走向封闭化之路。

Win8是一款改革和妥协并存的系统，ARM版只能使用Morden界面的软件，PC版依然保留了传统桌面环境，可以运行主流的X86软件，运行Steam自然也不在话下。然而微软已经在研发下一代操作系统Win9，这一系统将彻底整合桌面和便携用户，取代Win7在PC上的地位，如果微软在Win8的程序商店中尝够了甜头，将封闭化的思路延续到Win9，那么Steam等第三方软件直销平台就要倒大霉了。GFWL铩羽而归后，微软为Win8推出了新的品牌——Xbox Windows，同样与Xbox LIVE进行帐号联动，就连扫雷这样的小游戏都加入了成就系统。这时我们还看不到微软对Valve的敌意，Win8的主要对手是苹果和Google，目前内置程序商店销售的游戏都是休闲小品，并没有对Steam造成直接冲击。但这种封闭化的思路，已经威胁到了Steam的生存环境。

微软如今对第三方平台的态度十分微妙，没有说Win9不支持Steam，但他们也没表达过支持的态度，这是一种典型的、微软风格的不确定性策略。当年Win98推出时，微软就曾对新系统对OpenGL的支持朝令夕改，虽然在SGI的努力下，Win98最终跑上了OpenGL程序，但从MCD到ICD驱动模型的反复转换，已经让众多显卡厂商和软件开发者痛苦不堪。后来在推出Vista时，微软又故技重施，对OpenGL大摆迷魂阵，吓坏了一大批公司，让他们彻底倒向了DirectX。我既不说支持，又不说不支持，一切让你猜，等你押完了宝，我再公布最终答案，让你吐血三升，懊悔不已——这就是微软惯用的“不确定性”策略。对此，Valve该如何应对呢？

自立门户

Valve的CEO盖布·纽维尔曾是Windows 3.0时代的主程序员，当年在微软颇有名气，他对于老东家的这些惯用伎俩心知肚明。盖布的思路非常清晰，既然你用不确定性来对付我，那我就自己创造确定性，另辟一片天。如今Valve大举推行Steam的跨平台战略，这样一来，即使Win9真的不支持Steam，盖布也有一定的还手之力，不会落到任人宰割的田地。了解到这些内幕，各位就会明白，为何Valve在2012年的诸多公开会议上大肆抨击Win8，给Linux唱赞歌。PC版Win8完美支持DX11，与Win7相差无几，Valve声称Win8不适合游戏玩家，只是他们宣传策略的一部分。Valve当前的战略重心，就是对Steam进行“去Windows化”的改造，最终目标是进军主机业，在



代号活塞

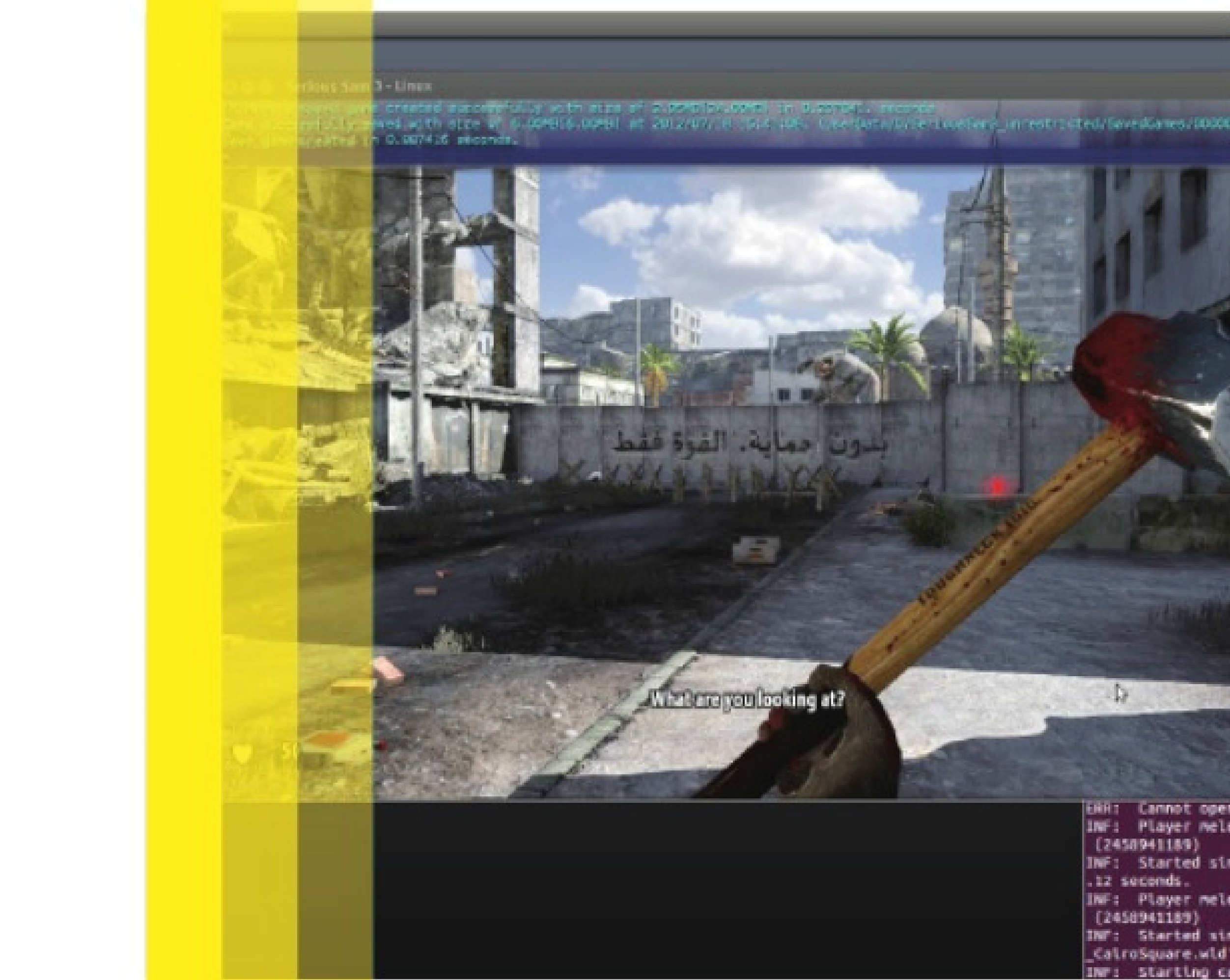
Valve目前的合作硬件商Xi3曾于2012年10月发布了迷你PC主机X7A和X3A，沉寂3个月后，在CES2013上以“Steam Box迷你PC”的身份登场，预计发售不同版本，而Steam Box对应的是X7A硬件架构，售价高达999美元，另有Linux系统的X5A

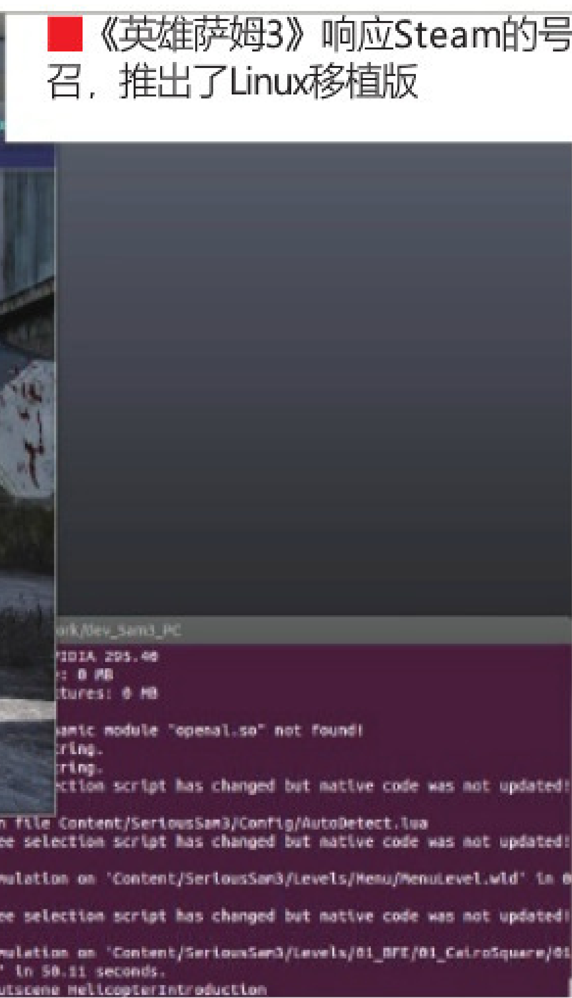


微软试图通过Surface搭配Win8收复失地

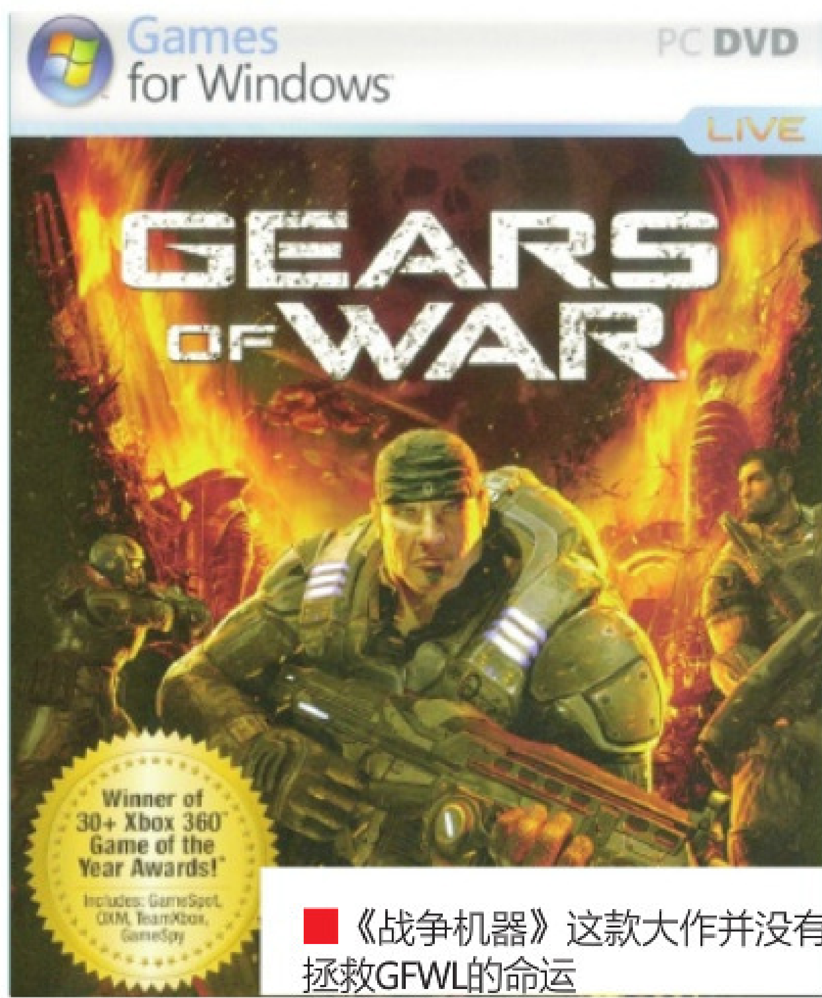


Win8的《扫雷》加入了成就系统，可以与Live联动





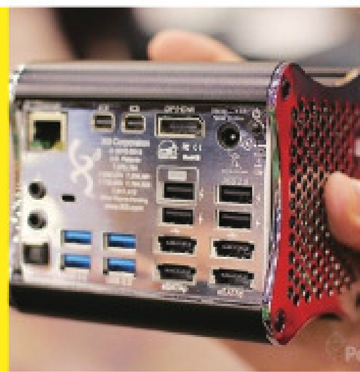
《英雄萨姆3》响应Steam的号召，推出了Linux移植版



《战争机器》这款大作并没有拯救GFWL的命运

客厅市场赢得一席之地。由前文可知，如果Steam要推出自家主机，就不能再使用Windows系统，也不能过于依赖键盘和鼠标的传统操作，Steam于2012年公布大屏幕模式、Linux模式和Steam Box主机，就是Valve进军客厅的三大基石。

根据Valve的官方说辞，大屏幕模式是为了方便那些通过高清液晶电视和手柄使用Steam的人。当然谁都知道，目前这么“折腾”的用户不多，推出该模式主要是给今后的主机化铺路。大屏幕模式的界面结构与普通模式大部分一致，分为商店、库、社区、网页、好友5个部分，各种基本功能都可以靠手柄的几个按键来实现，然而，大屏幕模式距离完成还有很长的路要走。



Geek产物

“活塞”（Piston）的背面有着数量繁多的接口，光USB 3.0接口就有4个，还有4个eSATA接口和4个USB2.0接口

革命还是鸡肋?

大屏幕模式的游戏标题使用了网格视图，但很多游戏的开发商没有上传高分辨率的横向大图标，在这种情况下，Valve就只能用一个灰色的Steam样式Logo代替，十分影响美观程度。专用的原生操作也相当有限，仅停留在“勉强够用”的程度上。以好友功能为例，玩家能用手柄几个按键轻松实现的选项就只有文字聊天、语音聊天、删除和拉黑，其他功能都需要打开浏览器在网页里操作。而浏览器也不够给力，无法像默认模式那样实现多个页面的层叠，同屏幕只能显示一个网页，想看其他页面就只能手动切换标签。比较尴尬的是，该模式下的按键提示全部基于Xbox 360，手柄配置页面的示例图也赫然放着一把Xbox 360手柄（哪怕笔者用的是PS3手柄），只是限于版权没把Xbox的Logo涂上罢了。

自打微软推广Games for Windows标准以来，Xbox 360手柄已经成了PC游戏的泛用标准，很多游戏甚至只支持这一种手柄标准。Valve目前这么做并不奇怪，但既然他们想要另立标准，就必须在今后启动新的按键提示方案。实际上，Valve早就提交过属于自己的手柄专利，档案中的设计乍一看与Xbox 360的手柄颇为相似，只在布局细节上有所不同，比如将右摇杆放在了上面。倘若深究起来，它们的区别可不仅于此。Valve这套专利的核心是“智能化、可识别、可更换、可调整的手柄组件”。Xbox 360默认手柄的十字键饱受诟病，很多玩家被迫自己掏钱购买第三方手柄。而在Valve的设计中，你对手柄的某个按键不爽，只要手动调整松紧度和高度，或者单独更换某个部位就可以了，系统能够自动识别所有符合标准的按键，看上去人性化了不少。

看得出Valve对大屏幕模式下了一番功夫，流畅的界面滑动令人满意。利用左摇杆的8个方向和手柄右侧4个功能键相结合，快捷输入字符的方式也颇具想法。然而，目前的大屏幕模式给人的感觉还是很别扭，一些普通模式原生实现的功能并没有被引入过来，这个新模式看上去更像是一个“嫁接品种”。从2011年秋天开始，Steam就支持好友列表分组，但在大屏幕模式下，分组功能就消失了，那些好友数量动辄上百的玩家，想要在浩如烟海的列表中按照字母排序找到自己想要联系的人，确实不轻松。Steam的很多功能都需要通过Web页面来实现。在普通模式下，这并不是问题，键盘鼠标可以在浏览器上轻松自如地操作。但在大屏幕模式下，用手柄左摇杆模拟鼠标处理网页，显然不够灵活。我们并不能单纯为此责怪Valve，毕竟Xbox 360一年不过春秋两次大规模系统更新，而Steam在最近两年中，每隔3个月就会冒出一项新的重要功能。系统更新如此频繁，过于依赖网页，也就可以理解了。毕竟，把这些新功能一股脑频繁写入Steam程序本体内核，对稳定性是很大的考验。

笔者相信，大屏幕模式目前只是刚刚起步，普通模式的诸多功能都会在日后被原生集成，至少会加入好友分组，这些都只是时间问题。如果说大屏幕本身的操作是Valve自己就完全能搞定的问题，那么游戏对手柄的支持就要更复杂一些。Steam游戏的手柄支持分为两种，“完全支持”代表该作品从安装到开玩，不需要键盘和鼠标也能搞定；“部分支持”则代表该作品需要偶尔用到键盘和鼠标。根据Steam官方主页的统计，部分支持手柄的游戏有788个，完全支持的则有125个。而且这个数字还是将同一个游戏的Demo和DLC当成独立作品来结算的，实际上完全支持手柄的游戏不会超过100个。当然，也没有多少人指望用手柄能够玩得转RTS和SLG，只要ACT和FPS能在大屏幕下搞定，就算功德圆满了。能不能搞得定，要看各大制作组的支持力度如何，要不要为一个古早的冷饭游戏增加手柄操作，依赖于他们自己的态度，Valve无法强求。况且，能不能支持手柄是一回事，手柄是否实用又是另一回事。《反恐精英——全球攻势》完全支持手柄，但没有谁会在PC上用手柄玩这款游戏吧?

在脱离Windows的前提下，Linux是很自然的选择。目前支持Linux的Steam游戏只有41个，大部分是独立开发的休闲小品，商业大作很少。选择Linux，就意味着选择OpenGL，在功能方面，OpenGL并不比DirectX差，曲面细分等DX11特性在OpenGL 4.0中也能实现。虽然OpenGL几乎从PC游戏中销声匿迹，但各大制作组对于它还是比较熟悉的，毕竟大部分作品都要推出PS3版，而PS3的开发环境便是基于OpenGL ES和Cg的LibGCM和PSGL。虽然我们总会看到PS3版跨平台游戏的画面输给Xbox 360的情况，但其中的主要原因是PS3的显卡太弱、Cell处理器太复杂，与OpenGL倒没什么关系。不过在PC上，近年鲜有OpenGL新作问世，显卡厂商的驱动支持也漫不经心，AMD驱动一些有关OpenGL的Bug至今仍未修正，DX11就很少出现这种情况，《狂怒》的PC版在AMD显卡上表现糟糕，就跟这一问题有关。不过，驱动Bug毕竟很容易解决，只要Valve推广得力，让各大工作室开发Linux新作并不成问题。关键在于之



■ 游戏库浏览采用网格化视图，便于在电视上远距离观看，但第三方游戏并没有及时更新游戏图标



■ 大屏幕模式的初始界面非常简洁，主要由商店、库和社区构成，背景的游戏海报就是Steam当前的“精选物品”



■ 浏览器的缩放非常平滑，这点强于不少PC浏览器



■ 大屏幕模式的界面滑动是非常流畅的，应该应用了硬件加速



■ 大屏幕模式的文字输入方案，比其它主机平台强了不少



■ Steam的社区功能很丰富，但大部分功能是在网页下实现的



■ 大屏幕模式原生集成的好友功能有限

前的大批旧作，厂商愿不愿意付出精力将其移植到Linux，这才是问题。

后路宽广，前路漫长

赔本卖硬件，权利金盈利，是多年来主机领域公认的营销模式。即将推出的Steam Box，却很可能颠覆这一模式。Valve没有公开上市，根据《福布斯》等媒体的预测，其市值最高不会超过50亿美元，资本规模无法与微软、任天堂、索尼相提并论，不太可能选择赔本赚吆喝的传统模式跟三大巨头硬碰硬。Valve应该会与Alienware等整机厂商合作，在高于成本价的情况下推出预装Linux系统的PC，成为所谓的定制版主机。由于硬件完全基于X86架构，用户完全可以自行购买Windows作为第二系统，扩展性很强，就算售价高于其他主机，也能吸引一部分玩家。即使Steam Box的销量有限，只要售价高于硬件成本，卖一套就能赚一套的钱，不论卖出多少，都不算失败。传统主机赔本赚吆喝，是为了在初期迅速积累装机量，形成优势，Steam Box并不存在这个问题，因为Steam已经有5000万的稳定用户，其运营成本完全在服务器端。不论是Windows还是Linux，不论你更换了多少台PC，只要用户能接入Steam并购买游戏，Valve就有利可图。从这个角度来看，在Steam Box发售前，Steam就已经拥有了5000万活跃用户，Valve根本不需要赔本赚吆喝，就能得到软件商的支持。

做最坏的打算，尽最大的努力，正是Valve的战略思维，Steam Box这种基于Linux的定制版PC，更像是Valve为了防范微软的阴招而给自己留的一个后路，如果Win9不支持Steam，盖布·纽维尔必然会将Valve的新作转移到Linux，与Win9分庭抗礼。但在这一最糟的情况出现之前，Steam的运营重心依然是已有的5000万用户，他们不会为了推广Steam Box而抛弃当前的顾客，PC玩家不必担心与Valve今后的新作无缘。为了促进Steam Box的销量，Valve必然会推出第一方大作，这些游戏在普通PC上同样玩得到。根据各大公司泄漏的内部资料，下一代Xbox将于2013年末登场，PS4也为时不远，但为了控制成本，这些主机不可能不惜血本地使用顶级硬件，能够达到目前PC的中上水准就已经是万幸。信心十足的Valve已经做好了进军客厅的准备，由于价格定位较高，Steam Box的装机量多半无法与下一代主机相提并论，但作为基于高端PC硬件的定制品，它的机能和扩展性值得我们期待。

编后： 本文完稿于2012年年底，紧接着在今年1月的CES2013上，Valve就与硬件合作商高调发布了几款“Steam优化版PC”，而定制程度更高的Linux主机也在筹备中，基本印证了本文的猜想。



谜样硬件

由于Xi3并未公布技术细节，“活塞”的小小身段下，究竟有怎样的硬件实力，这让硬件和游戏爱好者大为好奇。目前拆机图可以看出，“活塞”内部是非常紧凑的



United States
Patent Application Publication
Ambinder et al.

Pub. No.: US 2011/0105231 A1
Pub. Date: May 5, 2011

Valve提交的智能模块化手柄专利，比传统主机手柄人性化一些



Steam Box原型机之一在CES 2013上演示《军团要塞2》的游戏。电视下面是一个手柄、遥控器和一台小小的主机



Alienware等整机厂商预计将为Steam Box提供硬件



《军团要塞2》已经移植到了Linux的OpenGL接口上，其他起源引擎的游戏也将跟上

■北京 喵里姆

向游戏音乐致敬

2012年11月，《最伟大的游戏音乐2》正式发售。对于产业规模巨大，却没能得到相应社会地位的游戏业来说，这是一次艺术之间的相互认同。“游戏也可以是高雅的”，这只是这张专辑所传达出来的一个讯息。至于它还有什么非凡意义，这得从第一张专辑开始说起。



■ 现代战争与古典乐器，这两个看上去完全不相干的元素，同时出现在专辑封面与海报上，仿佛在对人宣告——以娱乐为主的游戏，同样能出现在高雅的音乐殿堂

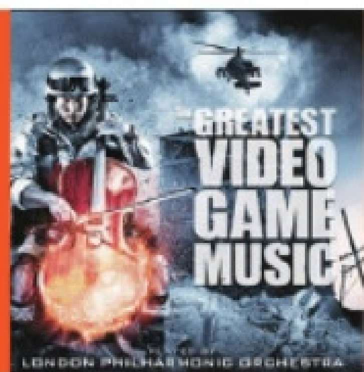
2011年11月7日，独立音乐厂牌X5 Music Group发售了一张名为《最伟大的游戏音乐》（The Greatest Video Game Music）的音乐合辑，它在分类上很奇特地拥有“Classical”（古典乐）和“Pop”（流行）这两个在常人看来有些相互矛盾的标签，但这两个标签却最能体现这张专辑的本质——游戏音乐既能以大气高贵的古典乐形式存在，又是一种能够被普通人所接受的音乐形态。这种艺术价值是没有边界的，就算你不是一名游戏玩家，仅仅是一个纯粹的音乐爱好者，你也能从这张专辑中领略到高超的演奏水准和精美的编曲。

这张专辑有不一般的意义：第一次，游戏音乐以古典乐的外衣和流行乐的内在，登上了大众音乐的舞台，而不是只在玩家中传播的OST和BGM；第一次，游戏音乐享有了国际顶尖水准的待遇，伦敦爱乐乐团的演奏将游戏音乐抬上了顶尖音乐的平台。古典与现代，高端与普世，融合了这些要素的音乐，就是我们现在所看到的游戏音乐。

那些伟大的音乐与伟大的游戏们

很多年以前，游戏在那些成熟风雅的成年人们的眼里，是一件“只有小孩才会玩”的东西，更何况那些简单得只有几个电子音节组成的游戏音乐。那个时候我们所谓的游戏音乐根本称不上是“音乐”，听起来更像是一种“音效”。然而很多年以后，我们竟然已经区分不出游戏音乐和电影配乐、流行音乐甚至古典音乐的区别。技术进步所带来的容量上升，得以让更多高音质的音乐融入到游戏里（特别是游戏采用CD作为载体以来）。游戏制作者们在致力于提升游戏品质的同时，也意识到了游戏音乐的重要性。传统媒体对游戏也越来越重视，于是不断地有知名音乐人、年轻的音乐才俊加入到游戏音乐的创作行列中来，让游戏音乐形成了一种独特的风格。

人类是靠五感来体验外部世界的生物，在认知



大兵与音乐

第一张专辑的封面非常酷，采用了“现代战争”的题材——只不过把士兵手中的武器换成了乐器

一样事物的时候，特别是传讯类的媒体时，听觉和视觉都非常重要。甚至在有的时候，尤其是在人类的记忆里，声音和味道比画面更加清晰，更能唤醒人的回忆。游戏便是如此，在一个特定的场景进行游戏，大家总希望听到与场景相配的音乐，无论是在节奏感还是在意境上，若音乐和游戏不能契合，会浑身说不出地难受；在重要的场景中，游戏想表达的是一种宏伟还是一种柔情，都需要音乐的衬托才能达到预期的效果；当你听到一段熟悉的游戏旋律时，伴随而来不仅仅是音乐本身，还有大把专注游戏的美好时光。不信你问问自己，如果在不经意间听到《超级马里奥》或者《魂斗罗》的旋律时，是不是感到特别亲切、愉快又兴奋呢。

随着玩家品味的提高和阅历的增长，他们对音乐的要求也与日俱增，如今许多游戏音乐的精良程度超过了很多电影和电视剧。早先有不少日本著名游戏公司发行过游戏音乐专辑，世界各地也有不少游戏音乐合集在售，比如最著名的“Video Games Live”电子游戏音乐会，在北京也举行过两次演出，同样受到了国内玩家的热烈欢迎。但无论从纯粹的音乐表现力还是整体气场的感染力上，都与这张伦敦爱乐乐团演奏的精选集有一定的差距，想必音乐爱好们能很清楚地体会到这一点。这张专辑名为《The Greatest Video Game Music》，到底指的是“最伟大的游戏”的音乐，还是指“最伟大的游戏音乐”本身呢？这个话题在专辑评论里有不少人争论过。甚至有人指出，这些专辑选取的既不是最伟大的游戏，也不是最伟大的音乐——论游戏的伟大，怎可能只有《辐射3》而没《辐射》和《辐射2》？“博德之门”系列又怎能落选？论音乐的伟大，没有“恶魔城”的哥特式风格坐镇，没有“寂静岭”让人迷醉的后工业摇滚，何以让专辑冠上此名？在我看来，这张专辑取的只是所有最伟大的游戏音乐的冰山一角，一个让人注目的碎片。

虽然正如上面所说，第一张专辑选取的并非都是最顶级的游戏音乐，但它真真实实地代表了那些游戏们最撩人的姿态：《光环3》名曲、《塞尔达传说》组曲、《现代战争2》选单音乐、《上古卷轴——湮灭》主题音乐，甚至还有最卖座的休闲游戏《愤怒的小鸟》场景音乐以及《超级马里奥兄弟》和《俄罗斯方块》的经典名曲……这些都是至少会被玩家称为名作的优秀游戏。这张专辑的选曲原则基本上是先考虑销量和知名度，再进行筛选，并不是单纯以游戏或者音乐品质论胜负（而且就算想以“伟大”为目标进行挑选，也很难满足所有的游戏迷和听众，毕竟音乐是很主观的东西）。尽管如此，在我看来，这张专辑仍旧担当得起“伟大”之名，哪怕它仅仅是最伟大的群体的一个侧影。比起一个顶尖的名号，这个



马里奥大叔大概是游戏史上寿命最长的角色之一



“现代战争”两作的色调和氛围都和两张专辑的风格相似


《恶魔城》的缺席真的非常可惜，特别是这个系列早期的音乐，可谓游戏界永恒的传奇



《俄罗斯方块》用简单的音节就描绘出了十足的俄罗斯风情


伦敦爱乐乐团的演奏现场与主流游戏音乐会有较大差别

专辑更像是一本写给入门者的教科书，每一首曲子就像是一面窥视游戏的万花筒，乐曲与游戏本身非常贴切，只要一听到游戏乐曲，你就能了解到这个游戏的风格与面貌。书本从来不会将世间最好的东西直接传授给你，而是通过展示最有代表性的事物来引导你走进更加深邃的知识之中，《最伟大的游戏音乐》也是如此，用最鲜活的方式，将听众和游戏迷引入对游戏的无穷幻想之中。

从过去到未来，从小品到大作

前面抒发了这么多感情，下面让我们回到第一张专辑本身上来吧。之前说过，游戏音乐是一门独立于其它音乐流派的音乐形式。它和原声音乐很像，需要迎合作品的氛围才能体现出价值，更不能违背游戏的主题。但除此之外，选择什么音乐形式，采用什么音乐风格，都不受什么限制。传统的古典乐、民乐到新世纪音乐、流行音乐，乃至重金属音乐都任你选择。是要气势磅礴还是治愈柔和或者阴郁压抑，都由作曲者擅长的风格和游戏的基调所决定。而且，游戏音乐的制作不受门槛的束缚，并不要求作曲者有多辉煌的科班履历和大师水准。只要抱有游戏音乐的理想、再加上一点音乐天赋与过人的努力与胆识，就可以在游戏音乐领域里开辟出一片天地。最典型的例子便是“最终幻想”系列的作曲者植松伸夫，他只是个半路出家的音乐爱好者，就读于神奈川大学物理系；欧美游戏音乐教父Jeremy Soule在《冰风谷》和《上古卷轴》之前也只是个默默无名的音乐人。当他们的音乐遇到了游戏，才焕发出了超凡的生命力和光彩，让他们的音乐得以被广大玩家所认可。这种从音乐中汲取的感动十分单纯，不需要过多的商业造势与宣传，玩家去玩了游戏，自然就能体会到游戏音乐的动人与美妙。在聆听这张专辑时，就能感受到音乐和游戏之间紧密的联系从音符与人声的交错中流露出来。在音乐流淌时，游戏画面仿佛动态般呈现在眼前，游戏音乐就是有这种强大的力量。

伦敦爱乐乐团的演奏水准和音乐大师Andrew Skeet的指挥与编曲水准无可挑剔，这张专辑的选曲也是十分讲究，基本囊括了各种游戏类型和音乐风格。整张专辑仿佛是一个跨越时空的旅行，从最早的《俄罗斯方块》，到《上古卷轴Ⅴ——天际》，游戏彼此间的跨度超过30多年，规模也涵盖各个平台。其中出镜率最高、份量最重的是史上销量最高的FPS游戏“现代战争”两作，就连专辑封面也是仿照“现代战争”的美术风格设计的，可见这个系列在电子游戏界的影响力。“现代战争”的音乐充满了战争的气息，坚毅硬朗。出身名门的科幻题材游戏《质量效应3》《战地2》《光环3》等风格亦与其十分相似，都如同分量感十足的现代大片；欧美系游戏的奇幻代表



枪的执念

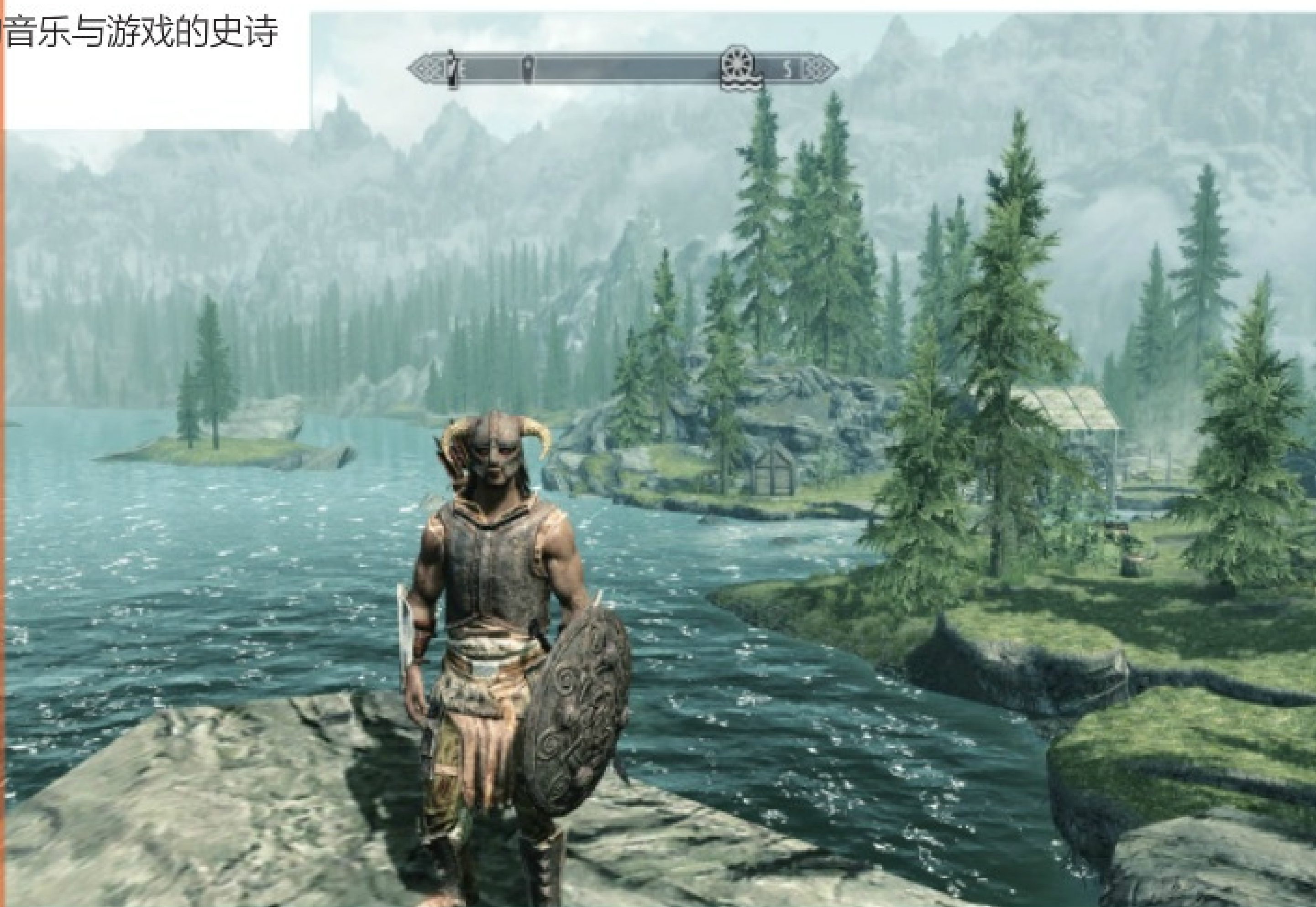
到了第二张专辑，封面还是一样的风格，只是换了个色调，不由得让人感叹老外对“枪”的热情



两张专辑，暴雪的作品各入选一作——暴雪的面子总要给的



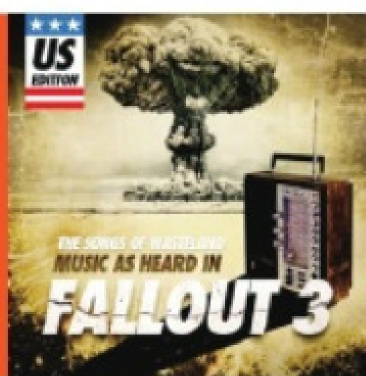
以“刺客信条”系列的当红程度，当然不能落选，其音乐有种失落的宗教般的神性



《天际》的音乐与游戏的史诗气质非常符合



老外对“塞尔达”的评价几乎超过“最终幻想”，此次选取了历代评价最高的《风之杖》



核战的反思

“掉出去3”代表伟大的游戏系列“辐射”入选，其音乐风格和1、2代的硬核爵士有所不同

当仁不让地由《上古卷轴——湮灭》和《魔兽世界》担当，它们的曲风庄严悠扬；而像《神秘海域》《辐射3》《潜龙谍影2》和GTA4，在形态和旋律上都比较接近电影配乐，临场感十足。

如果说美系游戏作品通常都比较硬派的话，日系作品则是华丽动人的软派，这也与东西方游戏给人的一贯印象相符。此次入选的日系作品最出色的当属《塞尔达传说》组曲和《超级马里奥——银河》组曲，另外《最终幻想Ⅶ》的OP和这个系列最重要的主旋律也十分优美，与欧美系作品形成了强烈的对比。怀旧作品方面，专辑选择了曾经脍炙人口的《超级马里奥》和《俄罗斯方块》背景音乐串烧。不得不说，这两首曲子的编曲实在太厉害，原来简单的32-Bit电子音在各色交响乐的多彩组合下重新获得了新生。其中的转变简直像从像素到高清般的飞跃，同时又完全保留了旋律的原汁原味，能让众多老玩家一听就分辨出来，可以说是这张专辑中让人耳朵一亮的最大惊喜。

同样在2012年末，独立音乐发行商X5 Music Group继续携手伦敦爱乐乐团推出了《最伟大的游戏音乐2》。特意挑在年末发售这张游戏音乐专辑，可算得上是送给游戏迷的一个新年礼物。相比第一辑的大气宏伟，第二辑的整体基调更加低调柔顺，更多的乐曲以女声演唱为主。专辑选取了《刺客信条——启示录》和《传送门》的主题曲等很多玩家要求入选的作品，当然也少不了暴雪今年的大作《暗黑破坏神Ⅲ》。《光环》《塞尔达传说》以及《上古卷轴——天际》仍旧榜上有名；日系游戏则有《最终幻想Ⅶ》《时空之钥》《索尼克》《王国之心——梦中降临》。可惜原本预定入选的《街霸》和《恶魔城》因为版权问题未能正式收录，尽管《恶魔城》的呼声相当之高。为了平衡风格，小品类的作品选择了《路易的鬼屋》和《小小大星球》。虽然很多人认为第二张专辑不如第一张给力，但我认为这是专辑的整体基调所致，或许出品方在致力于尝试不同的游戏音乐风格。

留住美好回忆

这两张专辑从去年到现在，一直是我iPod里经常播放的曲目，为的就是能够随时回味游戏里最让人印象深刻的风貌和让人感动的瞬间。游戏音乐的美不仅限于本身，对于游戏玩家来说，更有一种情感上的依托而生产的美，一种感官上的维系与享受。一个游戏有多深刻，那么它的音乐便会拥有同样的特质。音乐就像一面游戏灵魂的镜子，在提供那些美妙旋律的同时，映射出游戏最深层的内核。

希望今年年末也能听到伦敦爱乐乐团与X5 Music Group为我们带来的共鸣盛宴。



“怒鸟”的音乐主题同游戏一致，都非常欢快


《最终幻想Ⅷ》的音乐是植松伸夫的得意之作


不少欧美游戏音乐会都会以“光环”的乐曲作为压轴曲，足见其分量


植松伸夫离开“最终幻想”系列后，其音乐走向了完全不同的风格。《最终幻想XIII》雷霆的主题曲收录在第一张专辑的Bonus里，只能通过iTunes购买



“潜龙谍影”系列为深沉派游戏玩家的最爱，2代的音乐无论是旋律还是氛围都堪称完美

■上海 小象咪咪

职场另类好榜样

沃德就是爱玩游戏，他也只想做游戏。如今的沃德功成名就，依然选择在Criterion幕后默默支持游戏的开发。对他而言，做游戏不是工作，而是享受。如果哪一天他做游戏时感到无趣了，那就该退休了。



■"我要做一款能够撞车的赛车游戏"，沃德这么说，也这么做了，这让"碰撞"成了竞速游戏的一个关键词

阿历克斯·沃德
Alex Ward
生日
未知
出生地
未知
成就
"火爆狂飙"系列之父

作为近来热门的电视节目类型，求职节目总会向观众传达这样的讯息——不要眼高手低，应该踏踏实实做好眼前的工作。单以这句话作为标准，"火爆狂飙"系列制作人阿历克斯·沃德肯定会成为第二个刘俐俐，被各个游戏公司的老总狠批一通。不过沃德却以他奇特的职业道路告诉所有人——你若喜欢游戏，那就别干其他的活儿！

不务正业的坏员工

当沃德第一次接触到电子游戏的时候，他的一生就和这玩意儿紧紧地连在了一起，可直到工作后他才意识到这一点。让人意想不到的是，让沃德和游戏结缘的地方，是一家游泳馆。1982年，还是孩子的沃德在上游泳课的间隙，无意间发现了摆在墙边的游戏机。那是一台名叫《月球登陆艇》的街机游戏，内容不过是《太空侵略者》的拙劣模仿，可对从未接触过电子游戏的沃德而言，那真是大开眼界。

"那东西看上去太酷了！"沃德的世界突然被打开了一扇门，开始了奇妙的旅途。他跑遍了城里所有的游泳馆，目的只是为了玩里头各式各样的街机。不过沃德虽爱玩游戏，可从未想过以此为生。他在大学里选择了心理学专业。整整4年大学时光，被沃德自称为他的"超任年代"。他在大学里最主要的任务，就是通宵打SFC。更夸张的是，他竟然休学一年跑到美国，只为了玩上更多的SFC游戏。

在美国悠悠荡荡一年后，沃德总算回英国混到一张文凭，可接下来就没那么顺心了。他总也找不到工作。心理学专业、只爱玩游戏、成绩平平，沃德的简历在招聘者眼中毫无吸引力。终于有一家手机公司招他来做文案。当沃德踏进办公室的第一天起，他就后悔了，工作内容枯燥乏味，完全不对他的口味。

要么迫使自己爱上这份工作，要么去做自己爱的工作。沃德选择了后者。他终于意识到只有游戏才是他真正需要的职业。对于这家手机公司的老板而

言，沃德绝对算不上好员工，沃德像个不爱上课的学生，把游戏杂志偷藏在桌子下，趁着没人的时候，将杂志背面的招聘信息抄录下来。

沃德给杂志上所有的公司都发去自己的简历。结果只有一家伯明翰的游戏公司录取了沃德。他的新工作是游戏测试员。终于可以摆脱无聊的手机公司，进入自己喜爱的游戏业，沃德满怀憧憬地来到伯明翰。可工作后才发现，他对测试员的讨厌程度，比手机公司有过之而无不及。他每天都要面对各种各样的奇葩游戏，而这些游戏都有一个共同的特点——烂！他想做游戏，可不是这样的游戏。沃德决定再一次抛弃自己的工作，另谋高就。可这次的情况有所不同，没等他找到合适的工作，公司就抢先一步解雇了他，理由是“严重行为不当”。

幕后英雄

即便已经有如此瞩目的成就，沃德仍然非常低调，很少活跃在媒体和公众面前，甚至连个人照片都很少公开

吃着碗里的，看着锅里的

游戏公司之所以解雇沃德，是因为他们发现这个测试员居然跑去出版社面试。但事实上，沃德的记者面试并不成功。面试官觉得沃德并不符合一个游戏记者的标准，他沉迷于玩游戏，却缺乏理解。沃德失去了自己的测试员工作，也没有得到记者的身份，他成了无业游民。就在他快要疯掉的时候，一个电话将他从崩溃的边缘拉了回来。有一家游戏公司希望他能到伦敦来面试，不过这份工作钱可不多。

就像抓住救命稻草一样，沃德连忙赶到伦敦。这家公司名为Acclaim Entertainment，是一家游戏发行商。它的创始人原本是动视的员工，为了能在字母检索里排在老东家前头，所以起了这么个怪名。沃德一走进这家公司，就觉得与众不同——办公室里的电视机正在播放MTV。这可真酷！沃德立刻喜欢上了这家公司，他决定留在伦敦。

沃德的工作是热线接听员，主要负责给打进电话的玩家解答有关《真人快打》的问题。有时候会有小朋友写信进来，其他人都把信放在一边，不再理睬，可沃德会偷偷回信，告诉他们自己的游戏心得。有时他更像是个打杂的，每天都要打扫卫生。同事们喜欢使唤他做这做那，对沃德来说可一点都不酷。

不过这次沃德没有选择离开，在辛勤工作了几年后，他终于可以离开接听员的岗位，成为市场部的一员，开始真正接触到游戏的产业链。作为发行公司的员工，沃德有机会跑遍全世界，接触各个不同的游戏工作室。这段时间是沃德游戏知识的快速发展期。他看到了游戏生产过程中的种种状况，比其他制作者更清楚发行阶段的重要性。令他失望的是，许多游戏工作室都只有夸夸其谈的理念，而缺乏实干的能力。当他们高谈阔论自己的新游戏时，沃德往往会问他们一句：“我能玩玩你们的游戏吗？”得到的回答经常是“不，不……它们还没做好。”太多这样的经历，

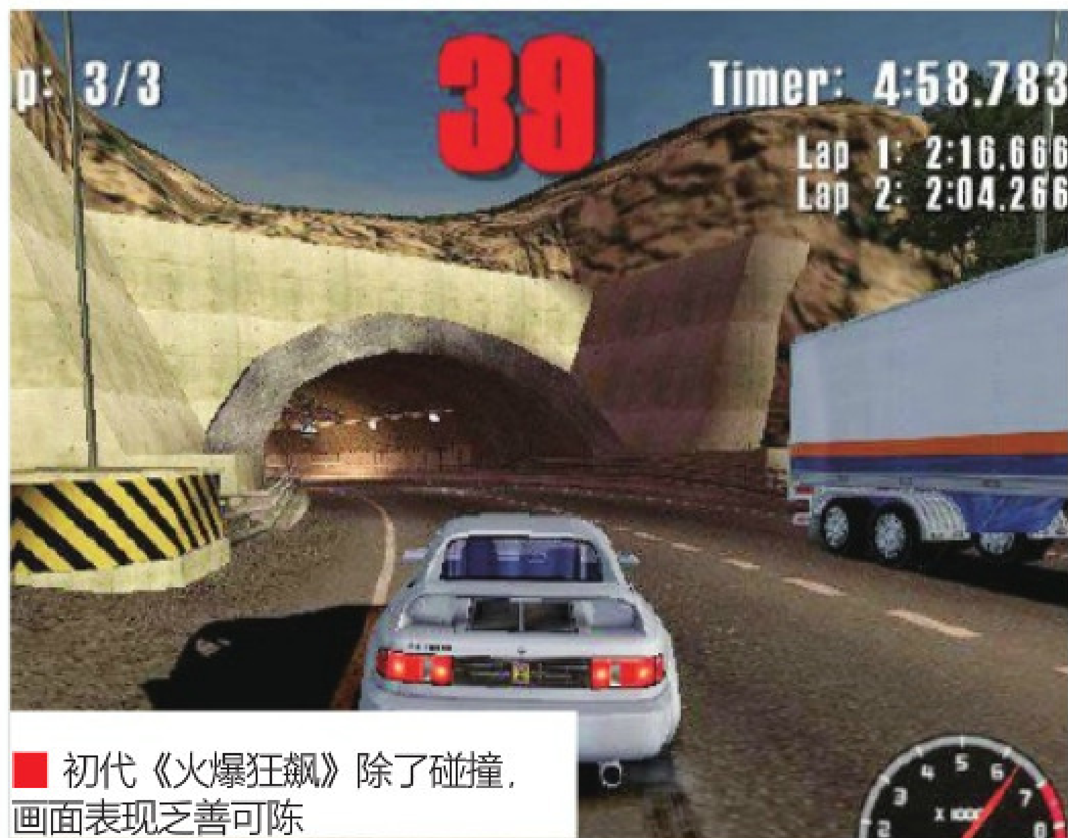


■ 沃德在大学时期最爱的SFC主机和游戏

■ 沃德小时候去游泳，只在泳池里泡一小会儿，然后光着膀子去玩让他不能自拔的《太空哈利》



■ 曾经国外的街机就像自动售货机那样，分布在酒吧和健身场所



■ 初代《火爆狂飙》除了碰撞，画面表现乏善可陈



■ 但Criterion不愧是卖引擎的，同样是在PS2平台，到了4代，场景和车损效果就远超同期游戏了

让沃德失望不已。他觉得与其看着这些制作者浑浑噩噩，何不自己投入一线战斗呢。

横冲直撞辟新路

沃德又一次离开了自己的工作，他的新公司名叫Criterion Games。此时的Criterion还处在“主引擎，副游戏”的业务模式下（见本期专题），沃德很快感受到员工们的激情，同时也发现，尽管他们的技术实力没话说，但缺乏游戏制作的指导，往往沉湎于技术的卖弄，不能很好地吸引玩家。沃德的加入改变了公司的面貌，他们开始寻求新鲜有趣的东西。

一开始摆在沃德面前的有3个游戏方案。第一个方案是模仿《皇牌空战》做一个以二战英国战斗机为主题的空战游戏。曾经在美国待过一年的沃德立刻枪毙了这个方案——美国人压根就不知道二战时英国人开的是什么飞机；第二个是以李小龙为主题的格斗游戏，也被沃德枪毙——这些从未做过格斗游戏的人，真以为自己是铁拳小组了；第三个方案沃德一听就笑趴下了——一个以吸血鬼企鹅为主角的平台游戏。

“看来我犯了一个严重的错误。”面对一个比一个荒诞的游戏方案，沃德不得不怀疑自己的选择是否正确。此时正巧《真人快打》的发行商Midway找到Criterion，想要他们做一款赛车游戏。这是一个绝佳的机会，沃德决心做出一款与众不同的赛车游戏。

最初他们做了一个类似《疯狂出租车》的游戏。玩家会在游戏里随意地接任务，然后开到目的地。在试玩的过程中，沃德问身边的同事：“你觉得这游戏怎么样？”“好吧，我可不会买这个游戏。”沃德有些不悦，冲着所有人说道：“我们正要做个游戏。而这个游戏，连你们这些游戏设计者都不想买，那我们究竟在做什么东西？”在场的人面面相觑，有人反问沃德有何主意。沃德沉思片刻，说道：“我要做一款能够撞车的赛车游戏。”

沃德的灵感来源于世嘉的《OutRun》和EA的《极品飞车》。当时市面上的赛车游戏无一不把撞车视为玩家的失败，而沃德却反其道而行，鼓励玩家用自己的赛车冲撞别人。普通的赛车游戏以竞速为卖点，而沃德的新游戏在比试速度的基础上，又加入了犹如格斗游戏一般的撞击。这个与众不同的点子，造就了一个全新的赛车游戏——《火爆狂飙》。

关于Criteion是如何凭借“火爆狂飙”走向成功的，详情可见本期的专题。现在我们知道，沃德成功了。他开创了一个热门的游戏系列，也成就了个人的职业巅峰。谁能想到，这个上班开小差，被公司解雇的测试员，最终会成为Criterion Games的总裁兼创意总监。沃德职业生涯之起伏，犹如游戏界的《杜拉拉升职记》。一个老板眼中的坏员工，竟出人意料地成就了一番事业，足见电子游戏界的独特之处。



狂飙之父

激烈的碰撞是《火爆狂飙》的一大招牌，在初代之后，每一代“火爆狂飙”，都出自沃德之手



Criterion的公司内饰和Logo主色调都为红色，象征着一种激情，这也是沃德看上这里的原因



沃德的放弃是对的，直到如今，游戏测试员的工作仍不容乐观（图为《GRID》的测试现场）



《火爆狂飙——天堂》将碰撞诠释到了极致，细腻的车损效果让人印象深刻



《火爆狂飙》的发行商是沃德的老东家Acclaim，风格以夸张宣传见长——这点在游戏封底夸张的“媒体评语”里也体现了出来

■山东 科曼奇复兴计划

杀戮开关

在电子游戏史上辉煌过的游戏很多，但失败的游戏往往更多。不过，所谓的失败，并不意味这些作品都全无可取之处。眼前的这款游戏或许不可理喻，可他们的创意没准就会成为日后的经典。失败者的遗产，也可能会引领一个时代。

杀戮开关
Kill Switch
类型
射击
制作
Namco
发行
Namco
发售日
2003.10.28

电子游戏圈就是这样，没有人会给某个游戏的玩法申请专利，所以不同的游戏之间相互“借鉴”是十分平常的事。最悲情的就是一些游戏在创造了某种新的玩法之后，因为种种原因，销量和口碑均遭到了惨痛的失败。而它们的闪光点往往被后来者发扬光大，成为经典。正如接下来要讲的这两款游戏。

失败的探索者

2003年，Namco在北美地区的家用机平台发售了一款叫做《杀戮开关》的第三人称射击游戏。这款游戏在当年的E3上大出风头，原因就在于游戏第一次让玩家体验了动作电影主角华丽扫射的感觉。玩家按住一个固定的“掩体键”，游戏人物会自动靠近最近的一个掩体做掩护，此时准星仍旧游离在掩体外。玩家通过准星瞄准后射击，角色会像好莱坞大片的主角一样，只将武器露出掩体华丽地盲射。玩家还能配合方向键在掩体后来回移动，当角色靠近掩体边缘时，就会自动探头进行瞄准，大大增加射击精度。



■ 同为Namco旗下作品，《脱狱潜龙》早在2002年就尝试加入了掩体系统，到《杀戮开关》已经非常成熟，可惜还是没能发扬光大

时隔多年，回过头来看，人们习惯将《杀戮开关》当成掩体射击游戏的开山之作。但严格地说，“掩体”甚至“掩体射击”出现的时间，都要早于《杀戮开关》。太小众的不说，玩家在《潜龙谍影2》里就能进行基于掩体的射击。《杀戮开关》真正的价值在于，这是首款将“掩体射击”当作游戏核心玩法的游戏，有关掩体的诸多互动，都显得非常成熟——就如3年之后的《战争机器》那样。我们不难发现，在《战争机器》之后，市场上的掩体射击游戏扎堆出现，让人产生了一种《战争机器》开创了这一类型的错觉。当然这么说也未尝不可，毕竟是《战争机器》将这个概念发扬光大的，尽管这两款游戏在掩体设定上极为相似，但此时的《杀戮开关》已经被扔进了历史的故纸堆里。

当时，《杀戮开关》的战斗模式被称为“盲视攻击”（Blindfire），是Namco在宣传时极力强调的亮点。但是当实际游戏发售的时候，这款历史性的游戏并没有得到玩家的青睐，评价褒贬不一。即便是对于画质更好的Xbox版，GameSpot当时也只给了6.9的评分。至于当时为什么会出现这种现象，我们很难给出合理的解释。也许是这个创意太过前卫，玩家们没有准备好迎接这个理念（当年别说第三人称射击，就连第一人称射击游戏都很保守）。按照当时的传统眼光来看，主角不能拔枪就射，反而得先藏起来猫着腰射击，这叫什么事？也许是这款游戏除了“掩体”之外，没有能更进一步打动玩家的亮点——比如《战争机器》刚出道时那抢眼的画面。不管怎么样，《杀戮开关》很快就被众人遗忘了。就像开创了3D AVG的《鬼屋魔影》一样，奉

献出新玩法，然后被后来者甩开。

失败的延续

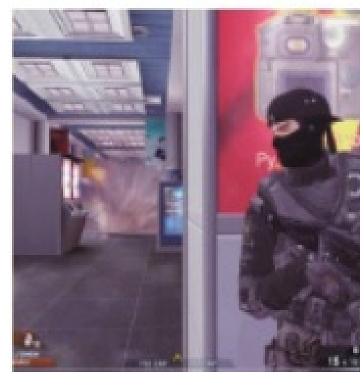
在《杀戮开关》发售后，负责本游戏PC移植和发行的Hip Games看到了这种“盲视攻击”的未来。两年后他们发行了一款在《杀戮开关》的基础上改良优化的游戏——《Nemesis Strike》，在单机已经非常不景气的2005年，这款游戏还被国内代理商引进了正版，译作《复仇特工——终极行动》。

《复仇特工》在《杀戮开关》的基础上做了大量的创新。游戏采用了当时十分流行的“反恐”题材，将“纳米作战服”这种概念当做游戏卖点来着重表现——远早于《孤岛危机》。其中代号“猛禽”的队员能够操纵各种重型火力，纳米战斗服可以为自己生成电磁护甲，在枪林弹雨中提供短时间的防护。另一个队员“猫头鹰”的作战风格类似于当年大红大紫的“细胞分裂”系列，通过各种消声武器进行敌后潜入和暗杀。“猫头鹰”的纳米作战服配有夜视镜，可在夜视、红外和声纳3种模式下切换，同时纳米服的光学迷彩功能可以让“猫头鹰”完全从敌人视野中消失（看着眼熟不？）。

《复仇特工》的封面有一些特殊，很多射击游戏的封面往往会出现持枪而立的主角，但在《复仇特工》里，玩家看到是几名急速下坠的队员——游戏中创新性地引入了大量空降桥段。由于“猫头鹰”每次都是被一架F-117隐身轰炸机投送到战场上，玩家需要从飞机跳下，在规定时间内尽快降低到指定的开伞高度，同时要不断地和不知道从什么地方冒出来的敌人进行华丽对射，确保自己活着到达地面。Hip Games将一部分游戏重心放在了主角跳出飞机到打开降落伞之前的这段“空窗期”。由于高空坠落为玩家提供了另类的游戏体验，从此以后，主角跳伞空降的过程开始被更多制作商注意，此为后话。

自信满满的Hip Games原以为这个加强版《杀戮开关》可以获得巨大的成功，但现实是，玩家和媒体反响平平，很多人抱怨游戏的关卡太多，重复率太高。在那个多人对战游戏已经初露头角的年代，这款动作射击游戏仍旧坚持传统的单机游戏路线，也是其很快淡出人们视线的原因之一。

又一个两年过去了，一款叫做《战争机器》的游戏真正让人们见识到了“掩体射击”的魅力。紧随其后的《彩虹六号——维加斯》和本世代大大小小的掩体射击游戏，宣告了游戏制作公司和玩家对这种设定的认可。今天，要向别人解释“掩体射击”是什么，已经无需费多少口舌，但要阐明这个类型发展过程中至关重要的作品，却要花以上这么多的篇幅。P



另类掩体

《彩虹六号——维加斯》将第一人称与第三人称掩体进行了成功的融合，博得了不少掌声，也招致一些死忠的不满



《杀戮开关》里的盲射动作几乎成了同类游戏的标准设定



R星在GTA4中加入掩体后一发不可收拾，就连“飞跃流”也不得不躲在掩体后面了



从《杀戮时刻》的官方概念图就能很明显看到这款游戏的卖点



《复仇特工》引入了“箱子”这一可移动、可破坏的掩体



《复仇特工》的空降特写在当年很有冲击力

许多人过完年的头一件事，就是看看兜里还剩下多少银子，趁消费旺季过后的促销添几件心仪已久的数码产品。今年在一位好友的带动下，笔者关注起了二手市场，因为节后会有很多人出售不需要的礼物，“捡便宜”很值得期待。但逛二手市场的风险高，没练过的人不知其水有多深。打个比方：你明明在网上看到一个价格不错的二手手机，打过电话确认无误，看货时却发现大相径庭，原来是骗子伪装。此外，假货、翻新货、坐地起价等情况屡见不鲜，这也是多数人不喜欢二手市场的真正原因。当然，好的一方面是确有可能淘到好东西，笔者的同事就基本是半价买到9成新的跑步机，而且还和卖家成了好朋友。所以抛去物质层面，人们内心深处往往都希望彼此成为朋友。在2013年，笔者祝大家身体健康，朋友遍天下！

玩的季节

——多给自己一个休息的理由吧！

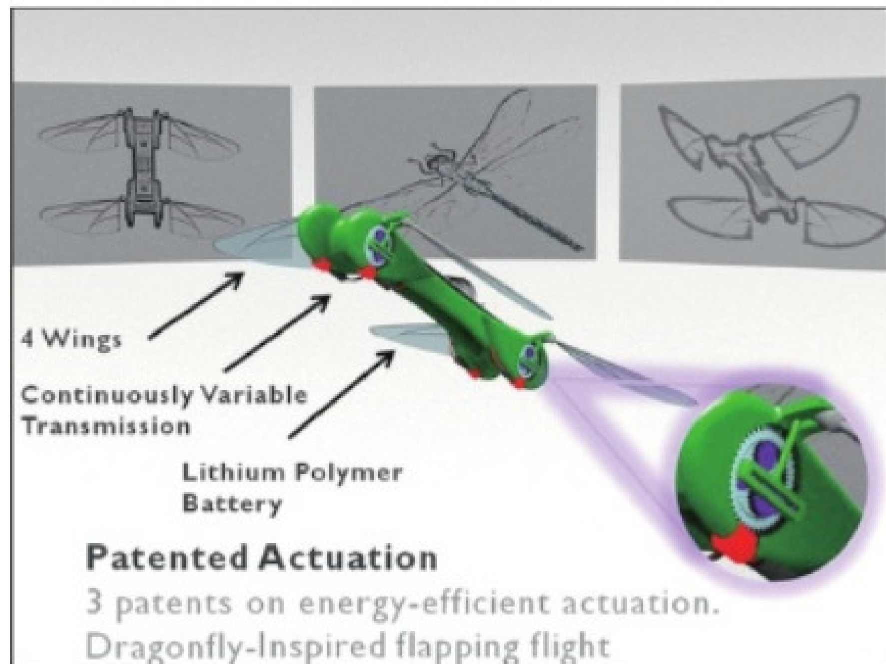
冬天一走，春天的脚步就近了，又要到一年之中最宜人的季节，大家有什么玩的计划吗？首先，学生朋友们表示没有，虽然天气渐渐好了，可功课也追了上来，在家长和老师的督促下，不累趴下已是万幸，怎会有时间出去玩？接下来是苦命的打工一族，过年时年假已透支，上司又急着要业绩，除非是老板面前的红人，否则这时候哪能有空歇着？看来看去，似乎日常生活中总是充满压力。我们没能力改变大环境，只好动一点儿小脑筋，获得一点小快乐，一如下面的几款小玩意，你会发现快乐其实很简单。

1.敏捷的遥控蜻蜓



←长约15cm，重约25g，拥有像昆虫一样的翅膀

↓关节处的设计有3项节能专利



老一辈小时候都爱玩竹蜻蜓，一玩就是一个下午。现在时代不同了，小朋友手中不再是简陋的玩具，取而代之的是更高端的遥控玩具。更有意思的是，不只小朋友们喜欢遥控玩具，很多大人也喜欢。那是为了弥补小时玩不到的缺憾吗？先别下定论，看过这款敏捷的遥控蜻蜓，相信你也会喜欢上遥控玩具。

据悉，这款由TechJect研制的遥控蜻蜓，技术上经过多年沉淀，并获得了超过百万美元的军方投资。最初原型机的飞行能力已相当惊人，通过操纵4只翅膀，实现了垂直与水平方向的自由飞翔，飞行原理与蜻蜓的十分相似。TechJect表示，这个遥控蜻蜓的发货日期将在2013年7月左右，之后会上市的是拥有无线网络连接和高清摄像机的升级版。



↑像蜻蜓那样飞行

2.太阳能游戏手柄

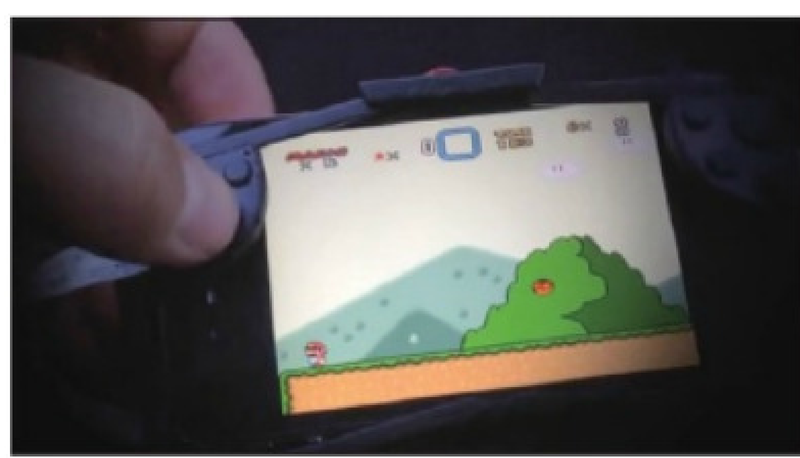
这又是一个正在Kickstarter上募资筹资的项目，发明人称他已经获得了苹果方面的支持，并与iDevices公司合作生产。该项目计划推出一种仅3mm厚、利用太阳能充电、使用蓝牙4.0技术的高端游戏手柄，专门搭配智能手机和平板电脑。为此项目发起人已潜心研制一年，在最近的展示视频中，我们能看到该手柄与iPhone完美搭配，它非常像是一个轻便的手机套，借助BLE技术（蓝牙低功耗）和在弱光下也能充电的特性，手柄抛弃了厚重的高容量电池，不会增加过多体积与重量，又彻底改善了游



↑拆掉按键，向内一压，手柄变成手机套



↑多项节能技术，太阳能充电是亮点，预计手柄售价至少360元



↑游戏演示选择了《超级玛丽》，这种游戏没有手柄是根本没法玩的

间谍摄像笔

有的人玩着玩着就玩出了花样，例如这个产品，它看上去似乎是支钢笔，实际上却是一个720p摄像头。摄像头中内置8GB存储空间，可以录制时长2小时的视频，它还内置了麦克风，记录人声对话足够。关闭录像功能只开启声音录制，它就是一支名副其实的“录音笔”，售价约240元。



←摄像头藏的位置不错，从外观上根本看不出来

戏时的体验。

3.实用的WiFi硬盘座





↑看这外观、这架势，说它是纯正国货你信吗？只要200元哦

→只能插3.5英寸的版本，样子蛮漂亮的

户外玩遥控玩具也好，躲在被窝里玩手机也罢，终究我们还是会回到电脑前，玩玩单机游戏，看看连续剧什么的。下载的东西一多，硬盘空间自是不够用了，所以不少人购入了外置硬盘盒，插进传统的3.5英寸硬盘就能当成一个笨重的移动硬盘用。Vantec公司很中意这类产品，他们新推出的NexStar更进一步，加入了WiFi功能，支持AirPlay、UPnP，还专门开发了用于iOS和Android的App，让用户在家中可以体验一次“云存储”的乐趣。



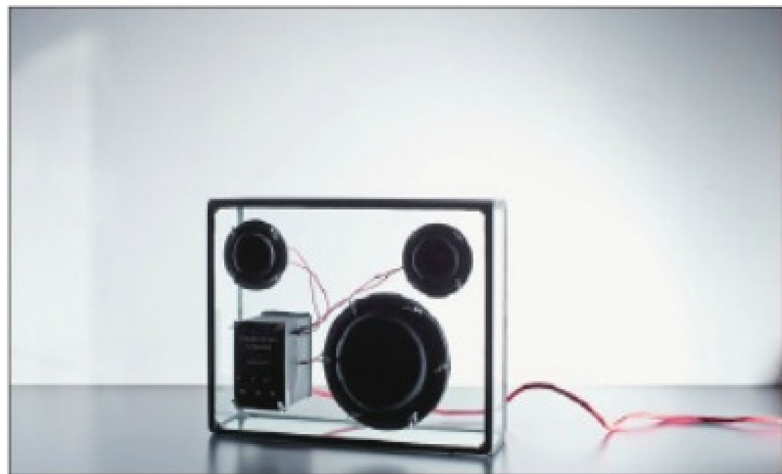
↑Vantec公司的产品大都是外置硬盘盒，这款黑色的支持USB 3.0

大不相同
——世上总会多出些怪东西

目前大多数类别的数码产品在性能上的提升已经有限，这点就算不说大家也能体会得到。现如今，普通消费者更重视视觉与触觉上的体验——电脑、手机做得越来越轻薄，屏幕越大、分辨率越高越好。换句话说，产品的外形设计注定了它的受众群体，关系到这家公司的前途，甚至决定行业发展方向。一个好的设计，需要被多数人所接纳欣赏，目前几个消费级数码产品巨头，产品的设计都有极高的造诣，他们的创新团队拿出的最终方案，基本能符合大众的审美观。

不过符合大众需求的产品，往往不是设计师们最想看到的，每年我们都会见到一些“怪产品”，也许它们才真正代表了许多设计人员的心声……

1.透明音箱



↑裸露的线看上去有些碍眼，厂商说正加紧研发解决办法

↓非常容易拆卸，音箱大小适中



↓音频单元用螺丝固定在玻璃上，长时间震动会不会松动呢？





↑控制盒可以连接电脑、iOS设备等等

茫茫人海中，你总会遇到一些发烧友，他们喜欢玩的是音频器材，小至耳机音箱，大至功放音响，人人挥金如土，玩得不亦乐乎。一根线几百块？你都不好意思跟人家打招呼！线要纯金纯银的，还得限量，一千块钱一根的也就能“凑合听”……如果你恰巧是其中之一，笔者可以理解你的爱好与追求，追求完美声音的过程确实非常美妙。不过“发烧”之余，你一定要看看下面的透明音箱，它的设计思路并非把声音放在第一位，能更好地融入家居环境，更酷的视觉体验是它的最大特色。

“People People AB”的这款透明音箱曾出现在美国乐坛著名歌手“Will.i.am”和“Britney Spears”的MV“Scream and Shout”里，尽管画面一闪而过，1秒钟都不到，透明音箱还是被一些人注意到了。音箱的解构简单得令人惊讶，它的外壳就是6块玻璃，连接处由螺丝固定，内部有2个3英寸的全频单元，还有1个6.5英寸的低音单元和1个包含其他元器件的控制盒。



↑透明音箱并非“People People AB”独有，JBL的“SOUNDSTICKS”更拉风

亮闪闪的麦克风！

这款麦克风比较另类，它专门应用在平板电脑、智能手机上，也可通过转接头连接电脑使用。产品应该符合市场需求，考虑到唱歌娱乐软件、音乐创作软件都有移动版App，这种麦克风应该会有一定市场前景吧！它的售价约合人民币600元，有国外媒体测试后表示效果不错。



↑玩转专业音乐人！

2.自平衡独轮车

独轮电动自行车Solowheel相当环保，人站在它的上面，向前倾斜即前进，向后即倒退，侧倾则是转弯。它充电一次可以使用2小时，充满电需要45分钟。



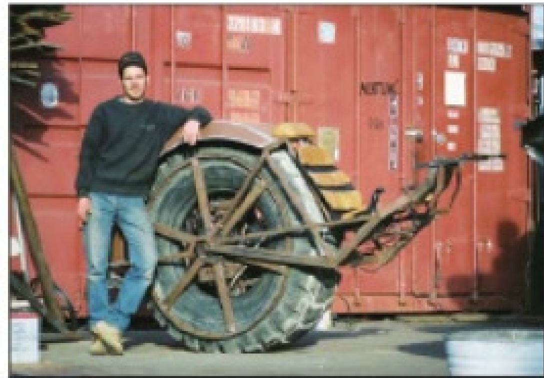
↑原版Solowheel重约9kg，提着它去公园玩很不错


↑国产版IPS，长得几乎一模一样

Solowheel最早于2011年面世，国外售价人民币1.5万元，价格令人生畏。好在它的原理不算复杂，第一次看到这款产品时，笔者就猜测国内早晚也能有同类产品出现。果不其然，一家国内公司推出了类似产品，名叫IPS，网络最低售价约3000元。

最低配置版的最高负载是120kg，大胖子也能玩。它的上坡角度是15°，续航里程10km，充电时间为2小时。也就是说在交通环境不算复杂的小城市里，你甚至可以骑独轮车上下班……


↑学习如何骑Solowheel需要一点时间，上车起步的那一下很关键



↑另一种霸气十足的渡轮摩托
←售价大概人民币7万元。注意外圈轮胎会遮挡视线

3.圆圆的摩托车

电动车的轮子越来越少，摩托车也不甘落后，这种圆形摩托只有一个大轮子，通过内层齿轮驱动外层框架行驶，人坐在轮子中间会看到轮胎快速地滚动……


↑适合在水泥地、草地、马路上行驶。不小心一头栽进草丛？保证你摔得不轻

这种摩托车对驾驶者有些要求，不是技术上的，而是体重上的——超过270斤的大胖子摩托承受不住，低于100斤的瘦子会导致驾驶摩托时发生侧翻，无法控制平衡。摩托车的发动机为四冲程，最高时速为每小时40英里。

花式手表
——都说富了要玩表

或许是因为人们的物质生活过于丰富，手表的主要作用不再是用来看时间，而是成了突显身份、彰显个性的手段之一，因此也有了“穷玩车，富玩表……”的段子。

好久没和大家分享新款手表的信息了，据说苹果也要推出“智能手表”了，我们下面不妨看看它的潜在对手都有哪些吧！


↑应用了Bluetooth 4.0，相对以往产品更省电，通话时间能达到2小时
→有时手机铃声响起，恰巧我们的双手又被占用，从兜里掏出手机确实很麻烦，直接看表上的信息，不重要可以无视掉

1.火星手表

多年以前，手机还是大砖头的时候，美国漫画《至尊神探》里就描绘了这样一种能融合了电话功能的手表，成为当时人们梦想中的设备。现在，大屏幕的需求导致消费者早就不稀罕什么“电话手表”了，所以这种产品就没了音讯。


↑款式丰富，最低售价249美元，还有其它彩色表带，售价在15～25美元之间

“火星手表”（Martian Watch）还没上市，但似乎它的灵魂深处还记得“电话手表”的往事，通过蓝牙与智能手机配对，它就能实现来电和短信的提醒，可接电话，也可在表盘上显示短信内容。最好玩的是，它能在与iPhone配对后调用Siri，当手机距离手表过远时会向用户发出警告，避免用户遗失手机。

2.Cookoo智能手表


↑“Sony Smartwatch”的外观设计过于年轻化

不是所有人都能接受手表上多一块屏幕的设定，像“Sony Smartwatch”那样用一小块屏幕取代传统的表盘结构的做法，通常也会给人一种廉价电子表的感觉。早些时候曾是概念产品的Cookoo智能手表，现已火热开卖了，它使用了“点亮图标”的方式与手机互动，比如有了新信息，表盘上的相应图标就会亮起，而时、分、秒针结构依旧是传统手表的模样。


↑用指示灯代表手机的状态
↓手表很漂亮，你若不说没人知道是智能手表



Cookoo的价格还不错，约合人民币840元，支持邮件、Twitter新信息、手机电量状态、日历信息等的提醒。它同样使用Bluetooth 4.0，省电环保，而且厂家别出心裁地加入了一块纽扣电池专门用来给指针供电，可确保时间准确，3年不用换电池。

“神秘博士”手表



英剧《神秘博士》里有一种手表，大孩子和小孩子都非常喜欢，因此有厂商仿照其样式，制作出了一个带有放大镜和指南针的手表。

放大镜平时扣在表盘上，使用时旋转打开；指南针镶在表带里，看上去很适合经常户外活动的小孩子佩戴。它的价格不贵，只要60元而已。

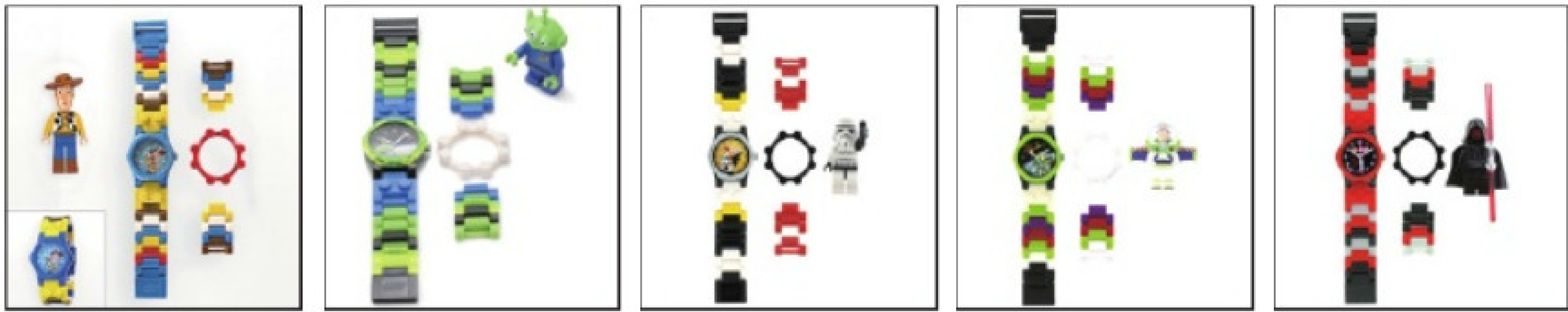
←做工似乎非常不好

3.乐高儿童手表

孩子喜欢花花绿绿的东西，乐高玩具很多小孩子都喜欢，你不如送给孩子一个乐高手表，能逗它开心，相比下，价格又相对实在（约合人民币

100元）。

该类手表包含多个系列，“套餐”内包含一只手表和一个乐高玩具。手表的表带、表盘都可以拆卸下来，一共能拆成34块。手表可以防尘防水，另外由于材质是高耐久度的聚碳酸酯，手表的耐用度相当不错。



↑厂家很会做生意，小朋友一定想集齐所有的小玩具

电视的宿敌
——投影机是下一个明星

2012年国内3D电视销量不错，可见一般家庭的主要娱乐方式依旧是一家人坐在一起看电视。随着3D片源的增多、产品成本的进一步下降，3D电视的市场会继续繁荣，同时4K高清电视也会得到更多的认可，组建一个华丽的家庭影院会是很多人努力的目标。

不容忽视的是，人们对居住条件、装修风格的要求各不相同，很多人不喜欢在本不宽裕的房间内放一台巨大的电视，更厌恶配套的电视柜等等，所以高清投影机的市场表现也十分值得期待。我们下面看看几款值得关注的投影机，你会喜欢哪个呢？

1.LG HECTO：神奇的光

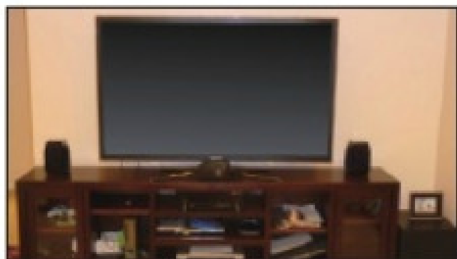


↑这是一款明基的投影机，同样针对家庭用户

LG在2013年拿出了一款不错的产品“HECTO”，它是一套完整的解决方案，内部的数字光处理器芯片来自德州仪器，支持1080p和1000000：1的动态对比度。HECTO和传统投影机最大的不同在于安装，你不需要将它固定在天花板上，因为它的可视角度已没有很大的局限，只需将投影机放在屏幕前大概0.6m，它就能投射出理想的画面。



↑HECTO不支持3D，比较令人遗憾



→也许过不了多久，这种类型的家庭影院就会被投影机取代了

HECTO的最大投射尺寸为100英寸，投射距离只需大约7米。HECTO配有两个10W扬声器，一个3组设计的HDMI、音频输出以及RS-232标准串口。像多数高端设备一样，HECTO也支持浏览网页、视频点播等附加功能，它还配有全新的Magic遥控器、WiDi无线显示等功能。

2.QP CloudView：超短焦距

最近几年时间，微型投影机市场发展快速，但众多厂商一味地在功能及亮度上做文章，超短焦功能则并没有被特别重视。QP光电推出了号称世界上第一台超短焦微型投影机，能够在0.5米的距离投影出50英寸画面，将会给消费者带来“最亲密的观影享受”。



↑同样的投射距离下，QP CloudView能投射出比同类产品大5～10倍的画面



↑LightPad可以把手机上的画面投射到自带的11英寸荧幕或墙壁上，最高分辨率1280×720

←便携设备最大的问题是亮度不足，只有50流明

不只是投影机，QP还将推出一款产品“Ligth-Pad”，让投影机可以轻松与智能手机、平板电脑、笔记本电脑互动，用户操作时会体验到更人性化的设计。QP计划于2013年第一季度正式开始生产超短焦CloudView微型投影机，第二季度将全面铺货。该公司也在寻求OEM合作，开发出更有特点的短焦微型投影机。

投影机还能干什么？

你也许不曾想过，一台投影机+Kinect就能成为治疗运动障碍患者的好工具。该项目由微软资助，来自于美国佐治亚理工大学的自动化系统实验室，在演示视频中，Kinect用来监测患者上肢和关节的运动、获取数据信息，投影机用来显示小游戏的图像。最后电脑对收集的数据进行分析，医生可了解病人的康复情况。



↑患者关注投影机投射出的图像，根据它们进行运动

3.AAXA Showtime：便携又实用

AAXA旗下产品线又增有了新的成员，名为LED Showtime，它配备德州仪器出品的数字成像系统，最大支持1280×800分辨率，150mm×132mm×36mm的小巧体积内还塞进了HDMI和VGA两种接口。



↑体积小，接口全

LED Showtime可针对图像进行3D输出处理，还支持播放电影、幻灯片和音乐播放器等实用功能。由于是LED灯泡，使用寿命超过2万小时。这款产品的定位非常适合家庭用户娱乐使用，播放电影、玩游戏与做PPT展示都不成问题。

售价是阻止我们购买它的最大障碍，约合人民币3100元的价格不得不让人仔细考虑。



↑AAXA的其他便携产品也很有趣，你可以在www.aaxatech.com找到它们

写在前面

上期的“逍遥游”冒险模式的试玩手记，讲的是比较简单的关卡——水月宫的通关过程，本期我们挑战的是比较有难度的关卡——苗疆。上期我们毫无阻碍地顺利通关，表现堪称完美，本期我们是一步三坎、连滚带爬……是的，本期的手记真实还原了我们被怪物虐到死去活来的悲惨经历，我们觉得写“失败”有些时候更能说明问题，再附上对失败原因的分析，或许对玩家朋友们今后的闯关有相当的借鉴作用。

不得不说，“逍遥游”的设计者们对游戏不同关卡难度设计的把握非常到位，从玩家人物卡的能力、魔主及怪物的能力、战牌技牌的张数和强度，甚至随机性的因素，都经过仔细的权衡，而挑战任务的设定，也把握住了合适的难度提升度。

“逍遥游”的可重复性也极高，同样的玩家人物组合，在不同的关卡面对不同的魔主时，表现会大相径庭。而在同一关卡中，尝试用不同的人物组合去通关，这也是需要花大量的时间去仔细琢磨的事情。同时，多人一起玩这款游戏和自己一个人闷头钻研，乐趣点也大大的不同。

“仙剑”的粉丝数惊人，大家看到我上面这段文字时，想必“仙五前传”也已经通关了吧，那么，抽出点儿时间去玩一下“仙剑卡牌逍遥游”吧。

本期的国外精品桌游，介绍的依旧是一款有着浓郁中国风格的作品——《过江龙》，这款游戏有十几年的历史了，因为最近出了中文版，估计会被更多的国内玩家所了解吧。虽说不是新游戏了，但玩法等各方面都不落伍，值得一玩的。

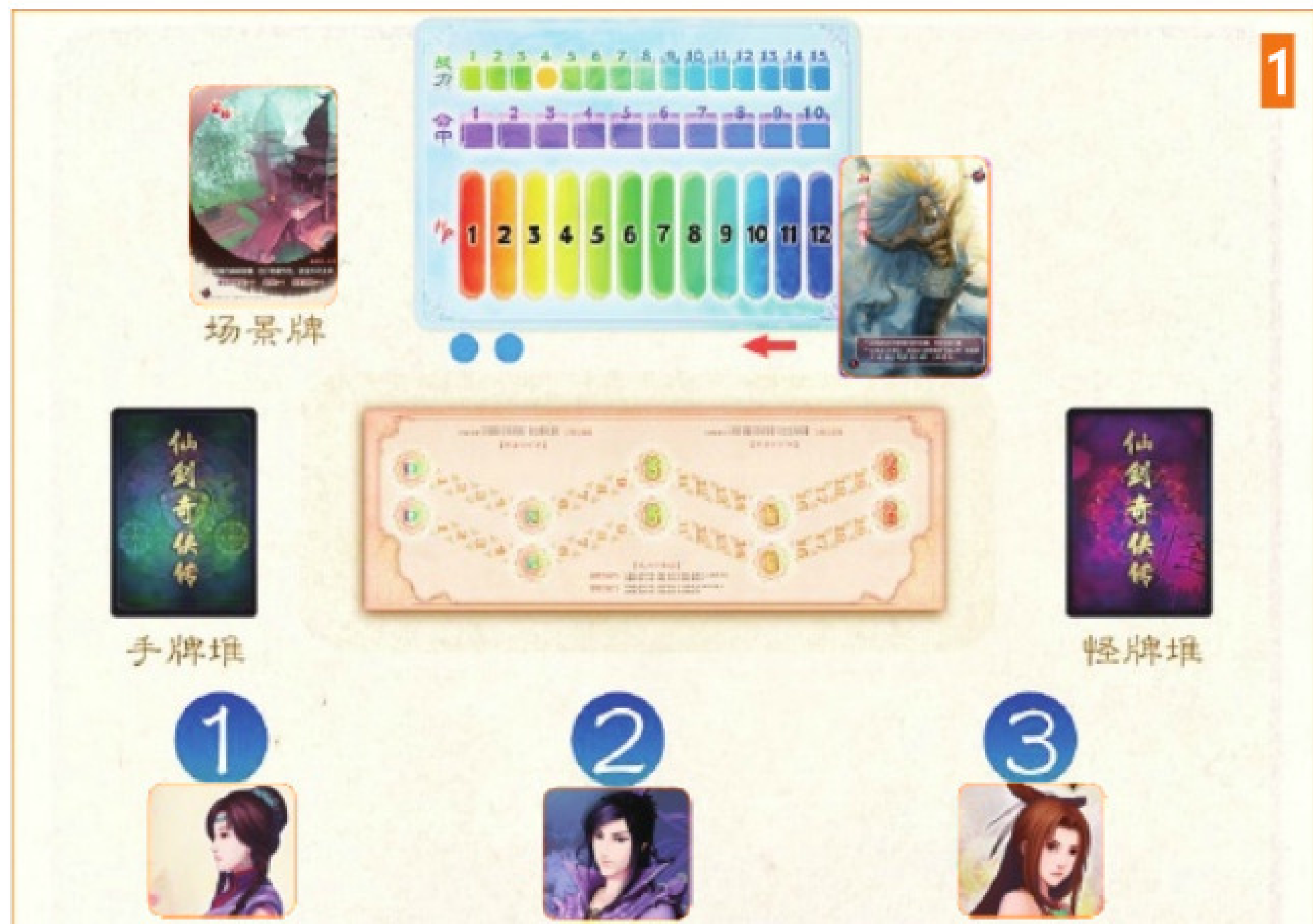
本期的“桌游机制纵横谈”讲的是Route/Network Building，可以翻译为路线（网络）构建。现实生活中说到线路构建，比较自然而然地就会想到铁路呀电网呀什么的，事实上，使用这个机制的游戏中，比较出名的也正是《蒸汽时代》《车票之旅》《电力公司》这样的游戏。这是一个庞大的游戏类别，其中精品游戏很多，拥趸也不少，但似乎近年来出版的都是精品系列的“扩充”，缺乏让人眼前一亮的有创意的新品。

本期的DNF卡牌文章“玩什么牌？比什么赛？”，是对DNF卡牌的类型与赛制进行的详细介绍，卡牌类型这部分内容，有TCG卡牌游戏经验的玩家应该会很容易掌握，赛制部分倒是有不少新鲜内容，DNF卡牌推出的时间不长，但将来会有各种各样的比赛是一定的，先下手为强，粉丝们要早早行动了。



冒险模式试玩手记（二）

上期我们说了，小编去了北京软星，同“仙剑卡牌”的策划赵志鹏和王扬，一起玩了“凤鸣玉誓”的冒险模式。我们刻意选择了一个比较简单的关卡和一个相当有难度的关卡，简单的关卡，就是我们上期已经打通了的《仙剑奇侠传》关卡一水月宫，比较难的关卡，就是本期要讲的《仙剑奇侠传》关卡五——苗疆。



1.“三英战魔主”示意图

“凤鸣玉誓”的冒险模式提供了3个故事章节，共15个关卡。“仙一”只是第一个故事章节，水月宫和苗疆是其中的第一和第五关。冒险模式下的关卡是有连续性的，必须按次序一一通关，现在我们要玩第五关，先假定1～4关已全部完美通关。杀死魔主或者达到胜利分数，都可过关，完成挑战任务后过关，我们称之为完美通关。区别在于完成挑战任务，可以得到特别奖励，具体到本次游戏，则可多出3个角色卡可以选择。

上期我们给读者透露过，在顺利打通了“水月宫”这关以后，小编自信满满地去挑战“苗疆”，第一次的结果是惨不忍睹，当然，后来我们又尝试几次，状况就大大不同了。落实到战报上，限于篇幅等原因，我们不可能把多次尝试的过程都写出来。综合考虑后，我们觉得写“失败”有些时候更能说明问题，再附上对失败原因的分析，或许可以让看官们更能留下深刻印象。同时，在本战报中，我们也将简化战斗结算等内容（因为上期已经比较详细地说了），着重于玩



2-4.游戏出场角色紫萱、龙幽、苏媚（从左到右）

家角色能力、魔主应对技巧等方面的分析等相对高端一些的内容。

游戏准备阶段

游戏开始后，先从“可选角色”牌堆里选出本次扮演的角色。初始角色是李逍遥等4人，过第一关加入的有沈欺霜等4人，第二关过关加入苏媚等4人，特别奖励选择了龙幽加入，第三关过关加入了玄霄等4人，特别奖励选择了柳梦璃加入，第四关过关加入了星璇等4人，特别奖励选择了紫萱加入。大家可以算一下，可选角色有23人之多，而我只能从其中选3个。两位策划大人依旧是没有任何建议，看来只好自己选了，真是有些挑花眼了，最后我选的是紫萱、龙幽和苏媚。看了我选的人，两位策划大人露出“选的不错，但是……”那样的表情，可却也不说“但是”什么，不管了，打了再说吧。

本关的场景是苗疆，危机牌是幕后的阴谋×2、蛰伏×1、观音迷阵×1。魔主是拜月教主，生命值24、战力4，技能主要是以下两个：玩家战斗胜利时，执行怪物牌上的“失败效果”，之后将怪物收为宠物，玩家战斗失败时，执行怪物牌上的“胜利效果”，但怪物牌被拜月教主收到身边；当拜月教主收到第6个怪物牌时，玩家强制失败，拜月教主收取怪物不存在同属性替换问题，每收取一个怪物，拜月教主的战力永久+2。

拜月教主的能力看起来挺多，但没多复杂且说明书上都有详细说明，这里单独列出来并强调，主要是因为魔主的能力对玩家角色卡的选择及使用的战术有很大的影响，可惜我第一次玩的时候并没有充分理解这一点……

接下来的工作是组建“怪物牌堆”和“手牌堆”，“手牌堆”里要加入5张“成长牌”。整个游戏中成长牌一共10张，技牌、战牌、特殊牌都有，都是非常强力的牌，本次是在10张中随机选了5张加入。本关的胜利条件是玩家得到40分或者是干掉拜月教主，而挑战任务要求玩家拿到45分，挑战任务的奖励是仙宝牌“天罡斗衣”，本次游戏，我们是以完成挑战任务这个高要求来要求自己的。

接下来游戏正式开始，玩家的行动顺序是紫萱（1）、龙幽（2）、苏媚（3），下面说下这3个角色及其技能，某种意义上这也是我选他们的原因。紫萱战力3命中4，属于比较均衡的角色，其“关爱”技能可以在获得宠物时让某一玩家补充手牌2张，手里有牌心中不慌，玩卡牌类游戏这是一般常识。紫萱的“神圣”技能，使获得的宠物战力+3，这直接影响到玩家最终获得的分数值，举例子来说，玩家打败赤鬼王可获得8分，紫萱在场的情况下，分数就变成了11，这对于挑战任务的完成至关重要。

龙幽战力2命中5，属于辅助类的角色，其“越行之术”技能可以使支援者强制命中，如果大家看了上一期的战报，可能会对“支援失败，触发方独战怪物”记忆犹新吧。龙幽的“表现欲”技能，使其在有女性角色参战时战力+1，算是对其较低战力的补充吧。苏媚的战力3命中3，也属均衡角色，其“狡猾”技能可以在其触发战斗时重新翻怪一次，虽说每回合只能用一次，但碰到某些讨厌的怪物可以绕过去还是很爽的。苏媚的“拒绝”技能，可以把特殊类手牌当“冰心诀”用，配合紫萱的“关爱”技能，可以取得不错的效果。

紫萱第一回合

装备天蛇杖，战力+1，触发战斗，龙幽为支援者，翻出怪物肥肥（战2闪5）。怪物方战力为2（肥肥）+4（魔主），除此之外，还要加上魔主战力骰子和魔主手里可能有的战牌。玩家方战力为4（紫萱·天蛇杖）+2（龙幽）+1（龙幽“表现欲”），当然，我方还可以使用战牌。魔主骰子结果为1，苏媚用“拒绝”技能废掉魔主手牌（天玄五音），我方没有使用战牌，双方战力7对7我方获胜，得到宠物肥肥，执行怪物的失败效果（魔主技能），紫萱的HP-3，变成2。指定苏媚补两张手牌（紫萱“关爱”技能）。

龙幽第一回合

触发战斗，翻出NPC赵灵儿，选择留下，将来可以使用其“助战”技能，使本方战力额外+1。回合结束补牌时抓到成长牌酒神（战力+5，不参战也可使用）。

苏媚第一回合

装备魔刀天吒，苏媚战力变为5。触发战斗，考虑到龙幽的酒神可以不参战使用，于是选定紫萱为支援者，翻出的怪物牌为邪剑仙（战11闪3）。

敌方战力为11（邪剑仙）+4（魔主）+6（魔主战力骰子）=21，魔主的手牌是一张成长牌，按照规则魔主不能使用



5-6.成长牌“酒神”、仙宝牌“天罡斗衣”都是非常强力的牌

成长牌，但这张成长牌会弃掉，玩家也用不到了。

再看玩家这边的战力，5（苏媚·魔刀天吒）+4（紫萱·天蛇杖）+5（龙幽·酒神）+3（紫萱·金蚕王）+3（肥肥的宠物技能“爆发”）+1（NPC赵灵儿“助战”技能）=21。获得宠物邪剑仙，执行怪物的失败效果，我方全体HP-2，紫萱的HP只有2了，好在决定以紫萱为支援者时已经有所准备，紫萱使用手中“隐蛊”抵消掉了本次伤害。利好消息是紫萱用“关爱”技能给自己补两张牌时又抓到了隐蛊。

本次惊险获胜，两位策划大人都齐说幸运，其实仔细权衡一下得失，发觉很难用幸运来形容。首先是魔主战力骰子投到6，这算是很不幸了，不过这是小事儿。肥肥的“爆发”和赵灵儿的“助战”都只能用一次（肥肥战后必须放弃，这影响到得分的速度，有紫萱的情况下，肥肥可是5分呀），龙幽的酒神也用了，成长牌总共就5张，这可是稀缺资源呀。由于执行怪物的失败效果，紫萱差点儿没了命，另外两位也各减了两点血。我突然有些明白两位策划大人在我选角色时那种“选的不错，但是……”的表情所谓为何，我选的角色先不说强弱，都是“贫血”角色，对上拜月教主的技能，比较吃亏，不过事已至此，只能硬着头皮往下打了。

紫萱第二回合

触发战斗，苏媚为支援者，翻出怪物熔岩兽王（战10闪2）。熔岩兽王有出场技能（之前还没碰到过有出场技能的怪物）——全体角色HP-2。紫萱只好再靠隐蛊保命，3个角色都只剩下两点血了，紫萱使用“五气朝元”，苏媚、龙幽的HP变成3，紫萱HP变成4（因为天蛇杖多加一点血）。

敌方的战力为10（熔岩兽王）+4（魔主）+6（魔主战力骰子）=20。我方战力为5（苏媚·魔刀天吒）+4（紫萱·天蛇杖）+2（紫萱·天玄五音）+3（苏媚·金蚕王）=14，差距相当明显，只能寄希望于再翻怪物牌堆引发混战，而翻出来的是NPC，为保险起见，先用“洞冥宝镜”查看怪物牌堆的第一张牌，是NPC孔璘，孔璘的战力是4，加在一起玩家方的战力只有18，战斗失败。

战斗失败后，魔主拜月教主获得了第一个怪物，战力变成6，我方执行怪物牌上的“胜利效果”，魔主HP-2（杯水车薪不解决问题呀……）

龙幽第二回合

触发战斗，苏媚为支援者，翻出怪物叶灵（战2闪2）。敌方的战力为2（叶灵）+6（魔主）+4（魔主战力骰子）=12，我方的战力为2（龙幽）+1（龙幽“表现欲”）+5（苏媚·魔刀天吒）+2（苏媚·天玄五音）=10，虽说战力差距不大，但我方已经弹尽粮绝，战斗失败。

战斗失败后，魔主拜月教主获得了第二个怪物，战力变成8，我方执行怪物牌上的“胜利效果”，龙幽补一张牌。

苏媚第二回合

触发战斗，龙幽为支援者，翻出怪物狐妖女（战6闪1）。这是怎样的战斗呀……玩过“仙剑二”的人都知道苏媚和狐妖女是什么关系，况且即使想打，也是战无可战了，好在苏媚还有“狡猾”技能，可以重新翻怪一次，重新翻出的是……天鬼皇。

总结

战报就写到这里吧，后面我们又坚持了几个回合，但实际上已经完全没有机会取胜了。游戏告一段落，两位策划大人和我一起讨论失败的原因。首先就是我已经意识到了的“选将”的原因，“贫血”组合在对阵所有魔主时有其固有的隐患所在，再加上本次对阵的拜月教主怪异的技能，打赢了要执行怪物的失败效果，失败效果大多是减血，打输了会直接导致魔主战力上升，让这种组合的短板更加明显。两位策划推荐了两个角色——林月如、温慧，这两个角色的特点一是血长，二来是战斗失败的情况下有直接减魔主HP的技能，说白了就是一种Rush战术，拜月教主24点的生命值真不算长，这种打法的缺陷就是很难完成挑战任务。

除了选将的问题之外，游戏中相当多的具体操作也有问题。整个战斗中局势急转直下是起始于对战熔岩兽王，被怪的出场技能祸害一圈却没能获胜，各方面的损失惨重。其实在这次战斗前，我方有不止一张“洞冥宝镜”（后来还用了一张），如果在战前查看一下，可以考虑跳过本次战斗，不过是少抓一张牌而已，远胜于实战。类似这样的细节错误还有不少，不过上述这个错误影响最严重罢了。

再有就是运气成分，此类游戏难免有运气的成分作用其中，但作为失败的原因提出来，可见我的运气之差。前文说对阵熔岩兽王的战斗可以略过，其实就算打，我方也不是没有获胜机会，其时只要魔主的战力骰子投到4或者4以下（6面骰子投到4或4以下并不是多难的事情），战斗就能胜利。虽说此时要执行怪物的失败效果，有一定的负面影响，但只要没有玩家阵亡，得到熔岩兽王宠物技能（主人战力+2）的帮助同时魔主也不会战力+2，之后的战斗还胜负难料。

提醒大家一下，正如战报开始时所言，上面描述的战斗只是比较难（难度是4星），后面还有难度6星的关卡呢。总体来说，“凤鸣玉誓”冒险模式的耐玩性极高，且既可多人共同娱乐，也可独自挑战难度，仙迷们不应错过这样的游戏体验。



7-11.“友情出场”的怪物牌和危机牌

过江龙

●游戏名称：River Dragon ●中文名称：过江龙 ●游戏人数：2~6人
●设计者：Roberto Fraga ●出版公司：Asmodee ●出版时间：2000年



《过江龙》的封面

12年前的一款游戏，最早由已倒闭的Euro Games公司出版，相信玩家看到旧版的封面会有点眼熟，《过江龙》有一定的知名度，曾入围2001年的SDJ大奖，后游戏被Asmodee公司买走，并在2012年同几款其他游戏一起重新推出，由于Asmodee在中国设立了分部，工厂也在中国，所以如同《御竹园》一样，本作附带中文规则，直接进入中国市场。

很巧，这款游戏也具有亚洲风格，不知是否是有意选择亚洲题材的游戏来打开市场。不过只要是好游戏，相信国内玩家都会热烈欢迎。游戏的背景是在湄公河上的一场比赛，各个村庄的年轻人们要使用木板和石头在河流上建桥，从而尽快地到达对岸，但建桥不仅需要规划，还要躲开对手的阴谋以及活跃在湄公河上的龙（应是寓意为湍急的河水）。而玩家在游戏中就代表一个村庄的年轻人，与其他玩家进行这场较量。

游戏有一张标准的大型图板，图板中间是河水，一面带有石头堆（一般模式），一面不带石头堆（高级模式）。河水的四周有6个村庄，代表玩家的起始点。玩家在游戏开始时，有一组木板（从短到长共有6个）和13张手牌。游戏的机制有点类似《女巫佳酿》，在一大轮中，玩家们首先从自己的手牌中挑出5张牌，并按照从左到右的先后顺序，扣放在自己面前的桌上，所有玩家都扣好后，顺序不能再改变，玩家们首先同时翻开第一张牌，然后从先手玩家开始，依次执行卡上的效果。然后同时翻开第二张，再依次执行，如此进行5小轮后，玩家们将所有卡拿回，先手顺时针传递，进行第二大轮。如此重复，直到有一位玩家的人物棋子通过搭建的木桥移动到了任意一个其他玩家的村庄上，从而获得游戏的胜利。游戏的流程非常简单，所以玩家要规划的就是该打出什么牌以及打出的顺序，那么都有什么牌呢？

放置石头的牌2张，一张是1块石头，一张是2块石头，在一般模式中，玩家放置的石头块必须在图板上的石头图示内，在高级模式下则是随意放在水中。

放置木板的牌2张，一张是1块木板，一张是2块木板，木板是玩家移动自己棋子的根基，而木板的放置必须可以搭在两个石头之上，如果玩家选择的木板无法搭在石头上，则木板将移出游戏。

移除一块木板和移除一块石头各一张。有玩家棋子的木板不能移除，玩家不能移除自己已有的长度相同的木板，自己持有的木板颜色也不能超过两种，玩家也不能移除已经搭载了木板的石头。

移动牌2张，分别是移动一次和移动两次，玩家的棋子每走一段木板就是一次移动，一段木板上只能站一个棋子，移动的木板不分颜色，玩家可以来回移动，但如果玩家无法移动而选择了移动牌后，玩家的棋子将被视为落入水中，而回到起始村庄位置。

跳过其他棋子牌1张，当翻出这张牌后，玩家可以让他的棋子跳过邻近的一个棋子，并最终放到下一个空的木板上，相当于移动了两次，如果因任何原因跳过没有成功，则棋子视为落水，回到起点。

过江龙牌，6张，每种颜色一张。玩家使用对应颜色的过江龙牌时，可以取消对应颜色玩家对应位置的行动。例如，红色玩家的第2张牌是蓝色过江龙，则蓝色玩家的第2张牌不能执行。在一个大轮中，玩家只能出一张过江龙，而且过江龙不能取消另一张过江龙的效果。

所有牌介绍完后，游戏的全貌就已经基本呈现，与《御竹园》相比，这款游戏更加偏向娱乐，玩家间的冲突也比较直接，由于要一次性规划5张牌，所以情况的变化比较大，令玩家不太容易规划，需要运气和时机。但从这次的重印看，游戏配件比上一版更加精美，收纳也很称心，在这一点上可能会带来销量上的提升。虽然运气略占上风，但作为轻松欢乐的游戏放在桌游吧推广，也应该会有很好的效果。P





1.《过江龙》旧版封面，与新版美术风格差异较大
2.《过江龙》配件

桌游机制纵横谈/16

■北京 君子不器

机制十六、路线（网络）构建（Route/Network Building）

这个机制强调玩家使用自己的网络（部分属于自己的网络）或公共网络来搭建最长的连线，或者连到新的地区。虽然这个网络可能会分成不同的组，但是主旨依然是将图板上的一些点连接起来，因此，只要是将图板上的点（区域）连接起来的游戏，都统称“路线（网络）构建”。

根据这个定义，我们会想到很多经典游戏都包含这个机制或者说内容。尤其以交通题材的游戏居多，随着近代工业社会的进步，火车、地铁、飞机等交通方式发展迅速，与此题材相关的桌游更是层出不穷，包含这个机制也就成为了必然。同时，一些涉及“连接”的题材，比如电力网、商路、坑道、水渠、迷宫等等，也都被打上了这个机制的标签。虽然不同的题材和背景可以用来区分游戏，但归根结底游戏类型还是要看机制，而机制的表现形式和运用，也成为不同游戏的特色之一。

从目前的大部分游戏来看，这个机制的主要应用是点与点之间的链接，游戏中的点，通常是一个具体的地点或位置，较为普遍的是一个“城市”，而以城市为点的版图，一般来说都是一个国家或一个地区的地图，玩家需要将这些城市连接起来，形成自己的网络，完成自己的目标，或是同时借助其他玩家的网络，尽可能地完成自己的目标。这种城市间的连接，又可以细分为两个方面：自定路线连接和固定线路连接。

自定义路线连接

图板上的点与点之间没有连接线，玩家需要自己构建笔直或弯曲的连接路线，费用由连接线的长短和所经过的图板样式来确定。这种图板通常会按六角形分成小块的区域，每一个小块为一个费用基数，从而确定玩家花费的总费用。

自定义路线的游戏属于非常传统的路线构建游戏，其最早可以追溯到机制Crayon Rail System的应用，Crayon Rail System中文译为蜡笔铁路系统，是专门为铁路题材游戏设计的一种机制，玩家在游戏中要用蜡笔在图板上划出自己的铁路线，这种方法虽然原始，但却给了玩家非常高的自由度，玩家间通过使用不同颜色的蜡笔来区分自己的铁路，而且游戏只需要提供蜡笔和覆膜图板，一局结束后用湿布擦掉就可以再利用，减少了游戏配件。

最经典的蜡笔铁路系统游戏当属“Empire Builder”系列游戏，这个系列的最早版本出版于1980年，当时的地图是美国地图，而且地图并未使用六角形区域，而只是用点阵来表示城市和距离，玩家在地图上用蜡笔将点连接起来，如果是一般的点，费用最低，如果是三角形的点，则代表山区，有蓝色水线的连接点，代表河流，玩家在连接这些点时，需要支付额外的费用。这个系列的游戏出版了非常多的地图版本，比如《欧洲铁路》《印度铁路》《英国铁路》等等，去年还出版了《法国铁路》，说明依然到现在还有很多Fans支持和喜爱。蜡笔铁路系统后来逐渐被使用六角形片的方式取代，因为各种六角形片配件更能满足玩家对美感和代入感的要求，让游戏玩起来更赏心悦目。我们熟知的《电力公司》，在最初的第一版《Funkenschlag》中，也使用蜡笔铁路系统来绘制自己的电力网，但在第二版就改成了固定的路线，并一直流行到现在。







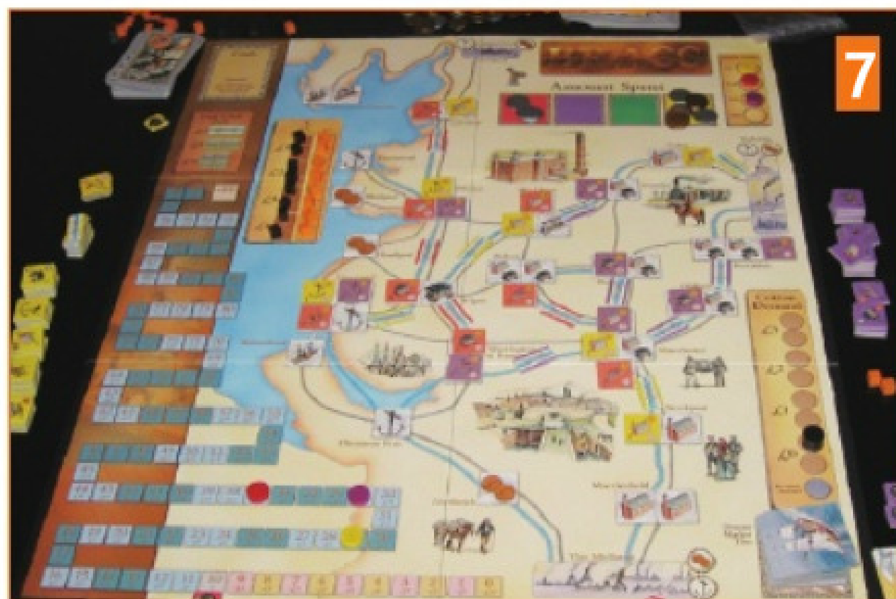


1.《Empire Builder》的配件
2.《Empire Builder》的图板
3.“18XX”系列的简约片
4.《蒸汽时代》的图板

六角形片的应用，让简单的线条变成了真正的线路，这些六角形片上会绘制简单的直铁轨、拐弯铁轨、交叉铁轨、分叉铁轨等图形，玩家将这些六角形片放到对应的位置，从一个城市一直放到另一个城市，再在这条线上放上一个自己的棋子，从而代表是自己建造的，使游戏看起来更加真实，提高了趣味性。如果其他玩家想跨过这条铁路，可以将原本的直线片，改为交叉片就行了。这种较为直观的方法，让铁路线路图跃然于图板之上，虽然配件多了，但对玩家和游戏发展来说，都是一种进步。

六角形片的铁路游戏，最为著名的就是《蒸汽时代》了，它要比《Empire Builder》有更广的流行度，扩展也出的更多。而更早一点的“18XX”系列铁路游戏，则使用了很薄的纸片和简约的画风作为六角形片，可以视为早期的六角形片铁路游戏。而《蒸汽时代》之后出







5.《矮人矿工》游戏进行中
6.《车票之旅》图板
7.《Brass》的图板
8.《Thurn and Taxi》的图板
9.第二版“电力公司”

版的《铁路大亨》《蒸汽》等，也都是使用六角形片。

目前，自定义路线的主要表现方式以蜡笔画线和六角形片为主，而这种方式对应的游戏也基本都是铁路题材的游戏，非铁路题材的游戏很少。比如《穿越沙漠》，玩家在沙漠中为了靠近水井，拿取分数，需要在六角形的图板上码放自己的驼队，这种自由的码放就是一种连接。另一款有趣的小卡牌游戏《矮人矿工》相信大家一定不陌生，在游戏中，玩家扮演矮人去挖金矿，但是其中有坏矮人来阻挠，游戏一开始只有坑道入口牌，和3张目的地牌（只有一个是金矿），玩家必须将通道牌放到桌子上来连通入口和目的地，如果能连通，才可以翻开查看是不是黄金。游戏一开始时，起点和终点都是固定的，好人希望通过搭建最近的路来找到黄金，但其间“通道”可能会被坏人拐弯或者堵死，就必须绕路，所以每局游戏的路线都不会完全一样，游戏方式很特别，是非常流行的多人聚会游戏。

固定线路连接

在两个城市之间已经确定好一条或多条连接路线，玩家需要通过一定的方法或者支付一定的费用，拥有至少一条路线，从而确定自己将这两个城市之间连接。固定线路的连接费用是透明和固定的，让玩家可以清晰地选择自己的线路，由于线路的固定，减少了玩家的思考和计算，也让游戏设计师可以将一些其他机制应用到游戏中，从而创造更多的游戏玩法和内容。

固定线路连接的游戏同样有两种表现方式，第一种是玩家在图板上已画好的线上建造自己的路，从而确定连接，这种方式较为清晰地显示了玩家已有的连接。与此同时，虽然路线固定，但设计师依然可以设计并线，保证多个玩家都可以将某两个点进行连接。这种表现方式最典型的游戏，就是我们非常喜欢的游戏《车票之旅》，我们在最早介绍《车票之旅》时，就曾赞扬过这款游戏的划时代意义，它将原本高端复杂的铁路题材游戏，变得轻松有趣，将单调的图板和简约的配件，变成了彩色的地图和精美的模型，给铁路题材游戏甚至桌游界带来了一道绚丽的彩虹。

玩家在游戏中用火车模型将各个城市进行连接，从而完成自己手中的城市连接任务，由于线路的固定，所以玩家可以故意抢占一些连接，让其他玩家必须绕道或者无法连接。这款赋予了铁路题材游戏新生命的游戏目前已经出了多个版本，都非常流行，比如欧洲版、德国版、瑞士版、亚洲版等等。每一款都秉承了色彩鲜艳的图版、精致的模型等特色，使游戏既好玩又值得收藏。

另一款有名的工业题材策略游戏《Brass》也是用了固定路线连接，并且也是在连接线上建造连接片。

第二种方式是玩家在需要连接的两个城市建造自己颜色的指示物，从而表明自己已经将这两个城市连接，与第一种相比，路线的长度和宽度完全被忽略，支付的费用也可能会与路线无关，这种方式强调玩家的连接结果，而不是强调玩家去连接的过程，也就是说，游戏从强调对路线的占有，变成了对点或多个点的占有。这种改变，也会使游戏的目的和算分发生了较大的变化。

上文中提到的《电力公司》第二版，就是这种表现方式，玩家的连接扩张通过在更多城市建造指示物来表现，游戏只会看玩家在几个城市有指示物，从而代表玩家的连接和规模。而当玩家想要在新的城市建造指示物时，需要交现有城市到新城市之间的连接管道费用（写在图板上）。另一款知名游戏《Thurn and Taxis》也是同样的表现方式，但实现的方式则是通过打出连续的城市牌来实现，这种新颖的结合方式，也让这款游戏获得了SDJ的大奖。

总结

以上两种方式，所强调的游戏体验不同，所以对应起来的表现方式不同，当然也有一些另类的游戏，会使用较为特殊的表现方式。但不得不说，这个机制还是主要为“铁路”而生，可以非常合适地用于交通铁路题材，国内的铁路和公路系统也十分发达，希望蓬勃发展的原创桌游市场，可以有此类的原创新品出现。P





玩什么牌？比什么赛？

通过前一期的介绍，大家已经了解了DNF集换式卡牌的基本规则。本期，我们将继续为大家介绍DNF卡牌的基本情况，首先为大家介绍的是DNF卡牌的牌面元素！

众所周知，每种卡牌游戏的卡牌牌面往往蕴含着丰富的内容，并不仅仅是文字与画面那么简单。DNF卡牌中，共分为3种类别的卡牌，分别为勇士牌、攻击牌以及装备牌。下面我们就来一一解读一下这三类卡牌的牌面。

牌面介绍

1.勇士牌

勇士牌是玩家在DNF卡牌游戏中所扮演的角色牌，每个角色拥有不同的职业、不同的能力以及不同的生命值上限。在游戏中我们的目标就是通过攻击牌造成的伤害，将对手所扮演的角色（勇士牌）生命值降为0，虽然游戏中主要的攻击手段是攻击牌，但勇士牌的职业以及能力则可以赋予攻击牌特殊的能力以及效果。



①卡牌名称

卡牌名称即一张卡牌的名称，通常你就可以这么叫这张卡牌。

②原画

中间的画面被称为原画区，其画面均为插画师创作。

③卡牌能力描述

能力描述区为一张卡牌的特殊能力，每张卡牌的能力都是不尽相同的。也有一些没有特殊能力的卡牌，我们通常称之为“白板”牌。

④卡牌类型

标明卡牌的类型。这张牌属于“勇士”牌。

⑤觉醒值

勇士牌特有的元素。每张勇士牌都有一个特殊的能力，称为“觉醒”，觉醒后即会将勇士牌翻面，背面会有勇士新的觉醒能力，往往会是一些非常强力的能力。而这个数值就是勇士觉醒所需的经验值。

⑥生命值

这个非常好理解，勇士的生命值。当你的勇士生命值降为0时，将输掉此盘游戏。

⑦护甲类型

标明卡牌的护甲类型，护甲类型与勇士能使用什么样的防具有关。比如护甲类型为“皮甲”，即只能使用皮甲类的防具。

⑧子职业文字栏

标明卡牌的子职业类型。众所周知，在DNF网络游戏中，除了6大主职外，每个主职业还可以转职成不同的子职业，而在卡牌游戏中，同样有这样的设定。这张勇士牌的子职业即为“枪炮师”。子职业与其能使用的攻击牌及装备牌都有一定的关联关系。

⑨主职业标志

标明卡牌的主职业。每个勇士都属于6大主职业之一。

⑩画师、卡牌编号及稀有度

这一区域涵盖的内容很多！首先会有画师名称，即前面所说原画的插画师。其次会有卡牌编号，每张卡牌在其所在的版本里都会有唯一且固定的编号，代表了一张卡牌的身份证明。再次，这个区域还标明了卡牌的稀有度，DNF卡牌共分为4种稀有度，用颜色区分，从低到高排列分别为白、绿、紫、粉。

2.攻击牌

攻击牌是DNF卡牌游戏对战中主要的制胜手段，也是DNF卡牌组牌的主要用牌，与DNF线上游戏的PK一样，玩家需要通过抓住对手的破绽进行一系列的连击从而击倒对手。在DNF卡牌中，玩家需要通过攻击牌上速度值的比拼获得连击权（如同格斗游戏中的拼技能找破绽），获得连击权的玩家可以进行连击从而打出足够的伤害来击败对手。

攻击牌的牌面内容，有相当的部分是与勇士牌相同的，比如卡牌名称、原画、卡牌能力描述、卡牌类型、主职业标志及画师、卡牌编号及稀有度等等，这里不再多说。

需要特殊说明的是以下两处，这是勇士牌里没有的。

①速度值

速度值是游戏比拼阶段的重要参数，一般速度值高的攻击牌将赢得比拼，获得本回合连击权。

②攻击力

很好理解，这是攻击牌可以造成的伤害数值。

3.装备牌

装备牌是DNF卡牌游戏对战中的辅助类卡牌，在对战中你要拥有足够的经验才可以使用这些装备，与线上游戏中的装备相同，装备牌可以为你的攻击牌带来攻击力、速度的加成，而有些特殊的装备牌还可以为你带来减伤以及霸体等其他特殊能力，如果说攻击牌是决定胜负的关键，那么装备牌则是改变胜负关键能力的钥匙。

同样，我们这里也只着重介绍装备牌牌面信息中，与勇士牌和攻击牌有显著区别的部分。

①经验值

装备牌的使用与勇士牌和攻击牌不同，装备牌不能直接放置进场，每个装备牌都有自己装备时所需要的经验值，只有你的勇士具备了足够的经验值才可以在装配阶段使用装备（游戏中也有通过其他手段将装备放置进场的办法）。

②装备类型

根据装备类型的不同会有不同的文字标识，标明是什么类型的装备。

现在，我们已经大致了解了DNF集换式卡牌的规则、问题及卡牌内容，通过以上的了解，我们知道了这个游戏是一个双人对战的卡牌游戏，那么既然是对战游戏，比赛就是必不可少的，让我们一起来了解一下DNF集换式卡牌游戏的各种赛制吧！

赛制说明

1.构筑赛

适合人数：2人或以上

规则：选择一名勇士作为你所扮演的勇士。你可以在套牌中加入你所选勇士可用的攻击牌和装备牌。同名卡牌在套牌中不得超过3张。套牌不得少于40张。

评论：构筑赛是最基础的比赛，玩家购买了起始包之后便可以立刻开始游戏，当你不满足于起始包的卡牌强度之后，可以按构筑赛的规则强化自己的套牌或者干脆自己构筑一套全新的套牌！我们推荐构筑赛采取3局2胜的玩法。

2.八包乱斗

适合人数：2人

规则：每位玩家获得8个补充包。将其中抽取到的刮刮卡



和拼图卡取出。你可以选用补充包中的任一勇士作为自己的勇士。如果没有勇士牌，则默认你的勇士没有职业、没有任何能力、生命值为50点。从其余的游戏牌中任选30张作为你的套牌。没有任何职业限制，这些游戏牌均可正常使用。你可以用任何职业的牌打出瞠目结舌的连续技击垮你的对手！三盘两胜定输赢。

评论：8包乱斗适合任何玩家！只要你有这些补充包，直接打开，不用任何构筑限制的规则、不用考虑大量的配合，用手中的牌直接跟对手较量吧！

3.组队车轮战（KOF赛制）

适合人数：2~6人

用牌：6副标准构筑套牌

规则：每队由3位玩家组成，或两位玩家各携带3副套牌。两队决定本队3副套牌在本局游戏中的出场顺序。与对方进行一对一战斗。当某个勇士被击败时，该勇士与其套牌中的所有卡牌移出游戏。从赢得本盘游戏的勇士上移除当前伤害中的10点，并将移除后的伤害数量带入下一盘游戏。被击败勇士队伍中的下一副套牌进入游戏，双方重新洗牌后开始新一盘战斗。如被击败勇士队伍中接替进入游戏的勇士，与被击败勇士的主职业相同，则可以在游戏开始的套牌洗切后，选择将自己牌库顶两张牌面朝下置入自己的经验区，作为“同职优势”。直至一方最后一位玩家被击败，则另一方队伍获得本局游戏的胜利。

评论：此赛制支持每队3位玩家共同参与，当然你也可以组建至少3副标准构筑套牌，单人操作，与对方展开车轮大战，展现自己对各个职业把控、合作的深刻理解。

以上说的实际上只是赛制，讲的是比赛的规则，随着游戏的推广，官方肯定会陆续推出各类比赛竞技活动，当然，奖品也是很丰厚的，具体详情将在以后的内容中介绍。



DNF卡牌游戏职业起始包套装一览

永生

■天津 半神巫妖



当我用三颗子弹打爆了四名奴隶贩子的头之后，一百年前的她穿过这片被上帝遗弃的大地找到了我。而我，将永远不再唾弃这个世界，因为我知道，这世界剥夺了我的一切，却留下了最美好的给我。

——罗伊·科波拉

第一章

2077年的核战争造就了这片废土，还有许多神奇的事，其中就包括我的永生，是的，我的永生。

我叫罗伊，罗伊·科波拉，当时是美国最尖端的科学家之一，那一年的我拥有一所漂亮的房子和一个天使般的女儿——安吉拉，她是我妻子去世后我在这世界上仅存的美好。

直到核弹从天而降，天与地裂开了一条缝隙，吞没了我所拥有的一切。

我记得那是十月底，核战即将爆发的传言在空气中蔓延，整个世界异常沉闷，沉闷得可怕。

灰黄色的天空仿佛会随时降下天罚，我却始终没顾上将安吉拉送入避难所，因为我的研究项目即将进入最终的人体实验阶段。

这个军方的绝密项目叫做“启发者”，意在创造出既独立又服从的AI，也就是人工智能。

在我作为项目负责人的几年后，技术问题遇到了瓶颈，AI始终无法达到军方的要求。后来，我尝试将人类的脑电波导入“启发者”主机，取得了令人惊讶的进展。

众所周知，人体内存在着磁场，而人类的每一次思考都会产生生物电，从而影响磁场。我通过记录下磁场的变化周期，返回去模拟生物电的波动，然后将这种波动——也就是脑电波与AI结合起来，创造出了这种名为“启发者”的新型AI。

在我看来，“启发者”既是人工智能，又同时包含了一个人的灵魂——那个与之结合了脑电波的人的灵魂。

核弹降落下来的时候，我正在为脑电波融合器的第一次运行做准备：一名自愿者将躺在这台壳状的机器中，将自己的脑电波融入“启发者”AI。

根据模拟测试的结果，即便自愿者献出了自己的脑电波，他也将毫发无损。而“启发者”则拥有了他全部的记忆和思考方式，成为另一个他，便于军方控制。

就在我将超导晶片插入第三节电路芯片上的时候，上帝降下了他的惩罚，地狱的烈焰来到了人间，最终审判日来临了……

那一瞬间，我想起了我的安吉拉，她只有十岁，她拥

有火红的头发。

我连滚带爬想跑出实验室，奔向最近的电话机，但是大楼开始倾斜，巨大的声响震碎了所有的玻璃，空气中开始弥漫起烤焦的糊味来，那是我的衣服的味道。

我知道，我没办法最后一次抚摸她的头发，听她的笑声了。

我跑回了实验室，剧烈的震动也没能阻止我看到远处同事身上发出的诡异光芒，他们的惨叫仿佛来自另一个世界，又仿佛近在眼前。

我无处可逃，每一微秒的思考都会让核辐射和冲击波离我更近一步。在火光吞噬大楼的最后一瞬间，我钻入了脑电波融合器。

机器外面一片火红，剧烈的震动让我的嘴里喷出血沫，突然一切又都安静了下来，仿佛上帝最终拔掉了这个世界的电源……

当我醒来的时候，时间消失不见。

我打开融合器的透明盖子，身边的世界似乎也失去了色彩：灰色的残垣断壁上面是灰色的天空。

我挣扎地爬了出来，站在失去了屋顶的巨大废墟之上，天地之间仿佛只有我一个人。

我看了看我的手，皮肤忽然从上面脱落了下来。

我的脸，我的头发，我的所有皮肤，都开始脱落下来了……

从此之后，我就一直住在这片废墟之上，只有在夜里会出去寻找补给。

越来越多像我一样没有皮肤的“人”出现在这片废土，人们开始管我们叫做食尸鬼，或者干脆叫我们僵尸。

我们不怕辐射，我们甚至可以用辐射疗伤，我们可以活很久很久。

没人敢靠近我的废墟，因为楼下原来停放着成吨的实验用核电池，爆炸让里面的放射性物质全部泄露了出来：估计这也是我变成僵尸的缘故吧。

我住在二楼，原本我的实验室里。很讽刺，当我还是个人的时候，这里是我最不想当作家的地方。

拿着从当年警卫武器库里找到的一把狙击枪和几大箱.308子弹，有着几百年也不会消散的核废料堆辐射的保护，我就这样透过破碎的窗户看着这个破碎的世界，看着废土上的众生，看着永远不变的战争。

最初来的是超级变种人，这些被FEV病毒毒害的变种怪物试图占领这片巨大的废墟，我的狙击枪在他们还争吵着谁先吃第一个捉到的人类时就结果了他们。

这些说不出比“操、杀、呸”更多字眼的绿巨人们，我痛恨他们，我怜悯他们。

然后来的是一群扯着一面黑色大旗的土匪，一帮朋克脑袋的男男女女仿佛走路时都不想耽搁做爱。我不想杀他们，放了几枪打折了他们的大旗杆吓跑完事。

我发现我的枪法越来越准了，也许是因为这片枯萎的大地上已经没有风了吧。

只有在那些无法沉睡的夜里，我会突然惊醒，不知自己身处何处。

我想我的安吉拉，我的“小兔子”。安吉拉最喜欢小兔子，从她两岁起我只要一叫她“小兔子”她就会灿烂地笑起来，这笑容仿佛可以融化天地间一切的冰冷。

记得那是一年夏夜，安吉拉和我躺在后院的草坪上，她枕在我的臂膀上，笑着，问着数不清的问题。

“爸爸，你说小兔子和大灰狼会不会和好？”

“会呀，”我享受着她的红发在我身上的摩挲，“只要找到了大草原，小兔子和大灰狼就不会再打架了。”

“那是为什么呀？”安吉拉开心地闭上了眼睛。

“因为大草原上什么都有呀。”我抚摸着她，夜空中的繁星在她睫毛上划出点点星光，“找到了大草原，大灰狼就再也不想吃小兔子了……”

有什么东西在我脸上划过，一如那晚夜空中的流星。

第二章

我活着。

是的，我活着，相比起那死去的亿万人，我很幸运。但同时我也最不幸，我的生命没有终点。

蜡黄色的太阳每天照常出现在灰色的天空中，而我却不知道我这么活着已然多少年。

我后来才发现，我不想离开这片废墟并不是因为这里最安全，而是因为断墙上那架红色的电话机，因为里面有我和小兔子最后一次通话的录音：

“小兔子呀，答应爸爸一件事，睡觉前要刷牙，好不好？”

“嗯……那好吧，爸爸也要答应小兔子一件事，早些回家，然后给我带玩具，好吗？”

在听一段录音几千遍后很容易发生一件事，那就是你无法再分辨现实与虚幻，清醒与迷茫。我好想再次抚摸她的头发，给她的玩具还在我的皮包里，核爆炸也没能摧毁它，仿佛上帝给了它加持一般。但是上帝呀，没有了安吉拉，你又让我把这玩具送给谁呢？

大部分人向上帝问询之后都得不到回答，而我却得到了。

那是一个下午，我第二百次试图将“启发者”主机从碎石中挖出来的行动再次宣布失败，我终于相信若没有一台成吨的起重机恐怕是无法吊出这巨大的主机了。

就在我挫败着打开一瓶核子可乐时，我看到废墟远方出现了些许人影。我连忙扔下瓶子拿起那把狙击枪，透过狙击镜我看到一共有五个人从地平线上出现。

灰黄的尘土让我一时不能直视他们，直到那尘土中突然出现了一抹红色，那是一抹红色的头发……

我拼命擦拭着狙击镜，但我仍旧看不清那些人，直到他们离我这片废墟越来越近：在前面的是四个奴隶贩子，这很容易分辨，他们手中的霰弹枪和黑色皮衣早已臭名昭著。最后面的一个，是一个满头红发的年轻姑娘，她的脖颈上拴着

奴隶项圈，前面一人用一根皮带拴在项圈上。她踉踉跄跄地走着，红发遮住了她的面庞。

“小……”那几个字几乎从我嘴里迸出，却被理智狠狠推了回去：虽然这世界上所有的时钟都停在了2077年10月23日这个周六的上午，但我又怎能不知它早已过去了一百年呢？

她不可能是我的女儿，她不可能是小兔子。

我的枪法依旧那么准确：第一颗子弹就贯穿了两个奴隶贩子的脑袋，红白色的脑浆在空中爆出一团烟花般的色彩。而其余两个则吓得开始漫无目标地乱开枪，我的子弹直接将他们打飞起来，巨大的枪响在废墟断壁间回响，仿佛是上帝的审判，公正并且严厉。

那个红发女孩吓昏了过去，我半蹲在窗棱后，透过狙击镜观察着。半小时过去了，在我终于确定附近没有他们的同伙后，我叹了一口气，拉上了枪栓。

我这才发现，我浑身都被汗水湿透了，就像当年我在产房等待安吉拉出生时一样……

那是个寒冷的夜晚，我却无比温暖。

我和被我救下的姑娘在废墟另一边燃起了篝火，我不能带她去我住的地方，那里的辐射太过严重。

她看起来仍然惊魂未定，蓝色的眼眸被篝火照得一闪一闪，仿佛是那晚夜空的繁星。我目测她只有二十多岁，脏兮兮的脸庞清秀且坚毅，这应该都是拜这片被诅咒的世界所赐吧。

她似乎不怕我这个人们口中的僵尸，尤其是在得知是我救了她之后。她轻轻地谢着我，红发犹如燃烧的火焰。

“你……”我递给她一块我烤好的蜥蜴，“你叫什么？”

她接了过来，一声不吭地吃起来，直到过了许久才轻声答道：“我没名字，我出生时就是个奴隶，他们只叫我的编号。”

她的眼睛直愣愣地盯着眼前的篝火，那跳动的火焰仿佛精灵一般吸引着她。我不打扰她，让她静静吃着、看着，天上斗转星移。

而后的几天，我们就在这里生活着，没人打扰，悠然自得。她的话越来越多起来，在埋葬了那几个奴隶贩子后我把他们的霰弹枪给了她，教会她如何开枪和支撑后坐力。

她一点也不怕我，但我也几十年来第一次照了镜子：虽然我没有了胡子，但我还是可以尽力让自己更加不吓人一些。

她有了笑容，尤其是她一枪打过去却连靶子边都没挨着的时候。她的笑容看起来很熟悉，和我的记忆深处的那份笑容一模一样。

那晚，我们一起吃着烤蜥蜴，还有核子可乐和难得一见的明月。

“那么说你是个科学家？”她笑着，“研究什么的？”我告诉了她“启发者”项目，尤其是脑电波融合器不但是我的杰作，还救了我一命这件事。

“那你的脑电波会不会输进去了？”她又开了一瓶核子可乐递给我。我一时语塞，我从没考虑过这个问题，而且我也永远也不可能知道问题的答案——我挖了二百次都没能挖出那主机来。

看到我愣神，她又笑了：“别瞎想了，我瞎问的。你有什么家人么？”

我更加语塞了……

“这么说你救我是因为……”她听了我的故事看着我说，“我有你女儿的红头发？”

“当然不是。”我摇了摇头，“不管是谁，我都会救的，这世界最不需要的几种人之一就是奴隶贩子。”

她就那么静静地看着我：“那她叫什么？”

“她叫安吉拉，不过我叫她小兔子。”我的心突然一紧。

“那我今后就叫安吉拉好了，你也叫我小兔子吧。”她甩了甩自己红色的头发，“好吗？”

第三章

和小兔子在一起的这段时光让我这么多年来第一次觉得时光匆匆。

随着食物储备的减少，我们增加了外出冒险的次数。我会带着她前往几公里外的土匪聚集地，趁着夜色偷偷摸进去，敲晕几个守卫后偷一些食物和纯净水出来。

我也会带着她去到更远的地方，比如危险的市中心，那里现在已经成了战区：超级变种人和一些不知道来历的军队在打着巷战。

不过他们太过醉心于“战争”了，我和小兔子在危险的废墟间穿梭，头上不时会飞过一枚火箭弹，但就是没人注意到我们。

事情发生得很突然，那一次我又冒险带着她前往了更远的城市另一边——那里有我当年最喜欢的一座图书馆。小兔子不识字，我就一篇一篇读给她听，尤其是那些我当年读给安吉拉听的童话故事。

我们在图书馆里呆了不知道多少天，小兔子偶尔会因疲倦而睡去，我却舍不得停下：我想把这一百年来没有读给安吉拉的故事都讲给她听。

当我们回来时，等待我们的不是温暖的家，而是穿着黑色动力装甲的士兵和轰鸣的飞鸟直升机：英克雷找到了我的家。

也许是当年的战前科技吸引他们前来，又或者他们只是偶尔经过。但是当他们看到我们，尤其是我这个“僵尸”的时候，等离子步枪立即就向我们发射出了致命的能量。

我拼命向他们还击着，但我的子弹打在他们的动力装甲上只发出了噼啪的撞击声，却丝毫不能伤害他们。我狠命推着小兔子让她快跑，她眼中再次出现了我第一次见到她时的惊恐。

“你快走！快点离开这儿！”我大喊着，英克雷士兵



们越来越近了，我的肩头被击中，但是我还不能倒下，我要看着她安全离开。

小兔子边跑边回头看着我，她眼中的泪清晰可辨，可我在昏倒前的最后一瞬还是欣慰地知道，她安全了……

当我醒来时，我的伤口已经自行愈合了，也许这就是废土给我的“礼物”吧。我环视四周，发现我和一大群和我一样的食尸鬼们被关在了一个类似集中营的地方。

这地方明显是新建的，荒凉的土丘上都是铁丝网和一些简单的防护武器。英克雷的科学家们四处走动着，穿着动力装甲的士兵则在远处巡逻。

不时有我的同类被拉出去，科学家开始在他们身上注射不知名的液体，但是我知道，那是他们在测试能够消灭所有变种生物的生化药剂。真是讽刺，当初就是他们造出了FEV病毒，现在却绞尽脑汁也消灭不了它。

“你说……”我身边一个穿着黄色夹克的食尸鬼碰了碰我，“他们会不会把我们全杀了？”

“也许吧。”我看了他一眼，“他们标榜的是纯种人类，我们是他们第一消灭对象。不过不必担心，我们……”

“担心？”穿黄夹克的家伙笑了起来，露出了胸前佩戴的十字架，“我等这一天好久了，伙计，我的家人早就在天堂等着我了……”

实验明显不成功，他们抓来的变种人已经死了一半。要是以前，我一定会试图靠近大门一些，这样他们就能先把我抓去实验，这样我就可以在天堂见到我的安吉拉了。

但是现在，我发现我犹豫了，我的眼睛总是略带幻想地望向地平线，希望能看到沙尘中那一抹红色。天堂里小兔子的镜像越来越模糊，而现实中的则愈加清晰起来。

不知过了多少天，那晚我正和黄夹克挤在一起昏睡，爆炸声突然毫无预警地响了起来。黑色的夜空被绿色的等离子束光芒照亮，清脆的枪炮声从四面八方传来，集中营被袭击了。

黑色的动力装甲虽然可以挡住子弹，却挡不住火箭弹。比黑夜更黑暗的士兵一个接一个倒下，他们的动力装甲让他们行动不便，又不知道袭击的方向。在来自各个方向的火箭弹面前，他们就好像是活靶子一样。

黄夹克的家伙突然跳了起来，他冲过被炸翻的铁丝网，大叫着冲向一个英克雷士兵。在漫天花火般的爆炸光芒下，他被击飞起来，重重地摔在了远方。

但我清晰地看到，他脸上挂满了幸福的笑容。

营地一片死寂，人们趴在地上不敢起来，焦臭的糊味在空中弥漫，英克雷全军覆没了。

但是袭击者却仍躲在暗处，时间凝固了。接着，有大胆的人开始慢慢站起来，举着双手四下张望，火焰照亮了半个夜空。

远处山丘后，一群穿着战前国民警卫队制服的袭击者欢呼着爬了起来，他们几乎人手一架反坦克火箭发射器。我知道他们，他们是反对英克雷的“国民解放阵线”：一群理想主义者。

但这些都不重要，因为我在人群中看到了我这么多天来一直想看到的——那一抹红色。

我紧紧抱住了小兔子，她稚嫩的肩膀明显挂不住这件大号军服，但是我的小兔子长大了。

清理完战场后，国民解放阵线的“士兵”们开始清点战利品，其中包括了医疗品和许多珍贵的能量武器。他们没有经过训练，所以没法穿动力装甲，只得将它们拆开准备带走贩卖。

我取下了黄夹克的十字架并且掩埋了他的尸体，我不是牧师，但我也像模像样地念了几句“天父、圣灵”之类的话。其余的变种人都被遣散了，我留了下来。

“这么说你去找了解放阵线？”我喝着小兔子递过来的水，和我们第一次见面正相反，这次是她救了我。

她的笑容依然那么熟悉和可爱：“其实也不是，我跑着跑着发现了他们，其实他们一直跟着英克雷来着。我就去拜托他们救人，不过其实不用我拜托他们也会来袭击这个集中营的。”

我很开心，我们又可以继续快乐的生活在一起了。

就在这时，一个金头发的男孩走了过来，他似乎没有看到我。小兔子却有些害羞地走了过去：“这就是我跟你说的……”

“你没事吧？”金发男孩看都不看我一眼，只是用手揉搓着小兔子的红发，“我可不想你为救这么个僵……受伤……”

第四章

我身上挂满了战利品，其中包括两件动力装甲的腿部零件，身后还拖着一大箱子药品。我走在队伍中间，我的小兔子离我不远，她身边是那个金发男孩。

一路上他们笑着，男孩不时偷偷着捏捏小兔子的屁股，换来她嗔怪的一拳头。就这么向西走了几天，我落在了队伍的最后面。

小兔子偶尔会来看我，依然像以前一样笑着递给我一瓶水，但我从她眼中看到了不一样的幸福。我知道我该放手的，那个男孩是那样的青春，那样的正常。

“你们要去哪里？”一天晚上的营地里，我和小兔子又坐在篝火前，火焰依然像跳动的精灵一样吸引住了她的目光。

“去绿洲。”她说，我发现红发被她扎了起来，露出她白皙的额头，“我们听说西部有个地方叫绿洲，那里是最后的乐土。那里还有树，有着绿色的植物和纯净水。关键是，那里没有大灰狼会吃小兔子！”

她笑着，希望我能和她一样开心。

我听说过那个地方，那里接纳一切人，除了变种人……

就这样走三天，距离离开这个州只有一步之遥了。

我把小兔子叫了过来：“他叫什么？”我指了指那个不远处冲小兔子不停挤眼的金发男孩。

“哦，他啊。”小兔子笑了起来，她回答着我眼睛却看着他，“他叫大卫，他可厉害呢，是个神枪手呢。”

“比我的枪法还准？”我笑着问道。

“呃……”小兔子挠了挠头，“不知道呢，也许差不多吧。”

“我想我不能再跟你们走了。”我打开了一瓶核子可乐，“小兔子，绿洲不接纳我。”

“怎么会？”小兔子皱起了眉头，“我和他们说，他们一定会接纳你的，你毕竟是我的……是我的救命恩人……”

“不了。”我把手放在她肩膀上，“我还是适合一个人，再说，你有大卫照顾我很放心。”

小兔子不知所措起来：“可我不想……”

“我想。”我转身走开了。

在州边界，我们就这么分开了，小兔子低着头一言不发，大卫却似乎很高兴。

“我会想你的……”她说，肩头在微微颤抖，“会想你的故事和烤蜥蜴……”

“坚强一些。”我将她的手拿起来，放在了大卫手中，他很是惊讶。“那么再见了，我的小兔子。”

她的泪水滑落，我忍住不去看，将那十字架放在了她手中，转身离去。

“那么再见了……老爸……”我的身后她的声音远去了，伴随着的是我的灵魂。

在回去的路上，我几乎找不到方向。

走着走着，我突然发现远处有一群熟悉的绿色身影，超级变种人！我埋伏在一个矮坑里，看着它们吵嚷着从我头上跑过去，却听到一句我最不想听到的话：“跟上，黄皮们快要越界了！”

我知道，“黄皮”是超级变种人对“国民解放阵线”的称呼：他们的迷彩服就是黄色的。

我没有武器，但是我仍然紧紧尾随着超级变种人。在第三天的夜晚，超级变种人跟上并包围了他们的营地，他们却一无所知。

我看着远处营地里的篝火，想着我的小兔子会不会正在篝火前看着火焰跳舞。我冲了出去，大声喊叫着。

超级变种人发现了我，他们一根筋地从埋伏地点里冲了出来，直奔我而来。

我大声喊叫着，希望能将它们引开，或者惊动营地的守卫。直到超级变种人的狼牙棒从背后击倒了我，我喷出一口血，但我依然大声喊叫着，奔跑着。

在狼牙棒持续不断打在我后脑让我眼前一片昏黑之前，我却分明地知道，她安全了。

天空突然发出明亮的白光，我的身体向上飘去，我从这天上、地下都看到了那抹红色，我永远不会再与她们分开了……

终章

钢铁兄弟会的科技展览会已经开了十届了。

每年孩子们都会从周边的避难所里出来，齐聚在这个原本是机场的建筑里，参观兄弟会从四处收集来的战前科技产品。

他们兴奋极了，摸这摸那，这场景就像核战从未发生过一样。

几个孩子停在了一架古老的机器面前，模糊的绿色屏幕上一个光标闪动着。其中一个孩子看了看屏幕，忽然过去打了几个字。

“安吉拉！”远处一个带领孩子的老师一样的人叫到，“别乱碰这些机器。”

“我没乱碰！”那孩子撅着小嘴走开了，“它问我的名字，我输了进去而已。”

兄弟会的讲解人员走了过来：“没关系，反正这机器也坏了。挺可惜呢，原本这是二百多年前核战还没爆发时有可能建造出的一种新型AI。可惜我们始终无法回答它的登陆问题，它一直在问‘你的名字是’，我们试验了几百个名字也无法通过……”

孩子们却只是笑着、四处看着，天色渐黑。

展览会结束了，人群散去，空旷的大厅静了下来。工作人员关闭了厚重的铁门，将这些机器关在了无边的黑暗中。

就在这黑暗中，一个模糊绿色屏幕上的光标忽然挣扎着闪动起来：

“小兔子？是你吗？小兔子？”

“小兔子？是你吗？小兔子？”

“小兔子？是你吗？小兔子？”

…… …… ……

游戏心情
恰逢少年时

■北京 凌松

今年这个1月，帝都的空气和温度都反常地让人受不了，特别是对我这个南方人来说，虽然我并不喜欢家乡潮湿阴冷的冬天，今年这个动辄零下10度的冷冬还是让我时不时无法招架。

慢慢地元旦过后就是考试期了，手下带的学生渐渐地开始愈发紧张起来，对我这个刚过30，还算是年轻的老师来说，其实并没有感觉和这帮半大孩子有多少所谓的代沟，特别是在他们知道我也玩游戏还玩得很疯之后，这种隔阂就进一步被淡化了。

收作业批改作业和答疑的时候，时不时有男生不怀好意地问“老师上周随机团拿了几件装备啊？”我有时会笑而不语，那通常意味着我被黑手坑了一整个星期……有那么一瞬间我觉得自己其实并不仅仅是一个老师，更像是一座连接两代人的桥，有些年纪大的老师做不到的事情，还是得靠我们这些“年轻人”啊。

和我同龄的高中大学同学现在有一些还时有来往，生活和家庭的压力都已经在我们每个人身上体现出来，白发、谢顶、频繁发生的小毛小病都警告着我们岁月的痕迹，唯一不一样的大概就是我似乎还有着一颗更年轻态的心，也许是因为和孩子们呆在一起太久的缘故？不过我更宁愿相信是游戏减缓了我衰老的速度，抹去了时间、社会和家庭留在我身上的痕迹，唯一的后遗症大概就是近视有些反弹了吧。

古语称“玩物丧志”，从近20年前接触到电脑和游戏以来，它给我带来的不仅仅是欢笑，也有和其它艺术形式一样的思考、借鉴和启示。我并不反对我的学生们玩游戏，恰恰相反，我希望他们能够多思考一些，不论面对的是书籍、电影还是游戏，在心智仍在发育的时候，通过更多的独立思考，更丰富的思考素材，保持一颗旺盛的求知之心，这大概是我同样作为一个游戏玩家，最希望看到他们做的事情。而对我来说，保持年轻，与他们坦诚相待，比什么都重要。

Digmouse： 老师这个职业我一直是敬佩又敬而远之的，大概是因为我不善言辞，对可以用语言参透他人内心传道授业的人有一种油然而生的仰视之感吧。

粥粥的IT与游戏（50）
江南归属





1月中旬刊
快评

我可以说这期的专题最亮的根本不是什么内容而是那张封面图吗！当然，专题内容依旧是非常有看点的！（**重庆 Crazylin**）

看到专栏作者写自己的儿子很有感触，拿到杂志的时候我自己的孩子也刚刚出生，和他一样，我儿子也一定会玩很多很多的游戏，和他老爹老妈一起玩，不然我那么多游戏和游戏机传给谁去啊。（**山东 HIS**）

Digmouse： 看起来大家都对这张封面图和题头图有无数的赞叹和吐槽啊，或许下次我们可以画得再传神（读作“恶搞”）一点？另外全新的封面设计各位是否还看得习惯呢？

关于和孩子一起玩游戏，就说一点，千万保护好他的眼睛啊！

对你手中的这期杂志有什么想法和建议，欢迎Email到digmouse@popsoft.com.cn或者来信到北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目。登上杂志的快评将获得我们送出的小礼品。

微博

大软话题

大众软件果然棒：#大软话题#作为虚拟现实的游戏类型，竞速游戏不外乎分为严肃的拟真向和娱乐化的街机/乱斗向，前者有GT5和《极限竞速》等大作，后者的代表则是“极品飞车”系列和著名的“马里奥赛车”系列。你更喜欢这些RAC流派中的哪一类？对于一些老系列近年来的变化，比如NFS的各种新尝试，你又有什么看法呢？



卖切糕的Warlock：太过于拟真的话感觉不像游戏了，还是比较喜欢娱乐性质强一点的，毕竟游戏还是重在娱乐嘛。

CaesarZX：竞速游戏，除了赛道沿途风景必须好，不要有太多围追堵截的白痴任务，其他方面我都没有要求。

杨文韬：NFS应该坚持一贯的风格，娱乐为主，特色明确，走品牌路线。

大洋之彼：大爱GT系列，因为很耐玩，我前10个小时都在练习碰碰车的事我会说吗？不过驾驶技术这个天赋也是这时用模拟方向盘练上去的。

谭兴邦：确实喜欢纯竞速游戏。

侨爷爱大软：这些对我来说就是碰碰车游戏的事实我会告诉你么……

伴月听岚：“科林·麦克雷拉力”还有F1系列应该更真实些。说起来真实系更适合一个人玩，NFS早年还是有双人模式的，但是现在更加注重剧情。《马里奥赛车》和《甜蜜冲刺》这样的游戏，从开始就是要多人游戏的，重视的是分享和互动。等等，我刚才说了《甜蜜冲刺》？

不可视的境界线：当然是街机/乱斗向的较好，这类游戏就是玩个爽快，要真严肃地开着快不快慢不慢的车紧张比赛，还不如去睡觉。

文大博太阳老公公：冰天雪地打滚支持《极限竞速》！

梦若几剑酒意：感觉《尘埃》提不起兴趣来，NFS偶尔玩玩，其实都是在休闲。

没事玩敏感：一直在努力，但是驾驶记录一直都惨不忍睹，不过今天的“山脊赛车”成绩还不错！

被包养的世界：拿GTA3当赛车游戏的路过。

伟大的熹宗：净玩《索尼克赛车》了。

digmouse：NFS头几年弯路走得太过了，也就是这两年看对眼找上了Criterion才算绕了回来，不过这系列也已经被Criterion拿去当新的Burnout做了，早已不是熟悉的NFS的味道。反正我也不太喜欢这种娱乐向赛车，还是“尘埃”系这种严谨一点的对我胃口。

大众软件果然棒：#大软话题#竞速游戏是一个极为古老的游戏类型，早在黑白时代和8位机时代就已经存在，在游戏主机和PC蓬勃发展之后诞生了无数的经典作品和不同流派，虽然有起有落，但也枝叶繁茂，让玩家体验到超越现实的速度与激情。请问你是哪个时代开始玩RAC游戏的，你最难忘的RAC游戏回忆都是些什么呢？



霜之哀伤的眼泪：大概2006年，刚买电脑就玩NFS8，当时刚小学，玩NFS的同学还不少。

张晨：1998年买第一台电脑时，送过一张盘，叫什么“中国拉力赛”什么的，记不住了，有几大关，几小关吧，土路，泥路，雪地什么的，挺有意思的。

射击游戏资讯导读：2005年第一次玩《极品飞车》一代，真怀旧啊。

C叔：高中党，之前只接触过NFSMW、《热力追踪》的2和3，还以为赛车就像卡丁车一样（你懂的，油门根本按住不放）……最近才玩了《尘埃2》和NFS15，才发现这不科学啊，怎么和开飞机一样难，完全不听话啊。

SS：截图中的这款，和同时期的方程式赛车和横版摩托车，玩过很久，不过总的说来对这类游戏无感……后面的NFS系列，键盘怎么也开不出感觉来。

侨爷爱大软：小霸王上的“火箭飞车”算么。

萧月尘：红白机上有个“特技摩托”至今怀念。

天蝎梦神机：1997年还是1998年那会，或许更晚或许早些。第一次在基友家玩到NFS2，当时就被震撼了。《极品飞车》是个意译，第二代里的麦克拉伦F1、福特F90至今还记忆犹新，确实都是一代极品，当然极品这个词，那时候还只有褒意呢。不过主页君图里这款，人人怀念啊。

善良的黑猛侠：还记得小学那会儿基友打电话来说NFS2的隐藏关卡密码就是Hollywood时的那个激动……现在基本没有游戏能让我回到那时的状态了，最近一次的奇迹发生在《暴雨》上。

梦若几剑酒意：FC上的赛车游戏，早已记不起名字。唯一的印象就是和伙伴们比赛谁更快更强。

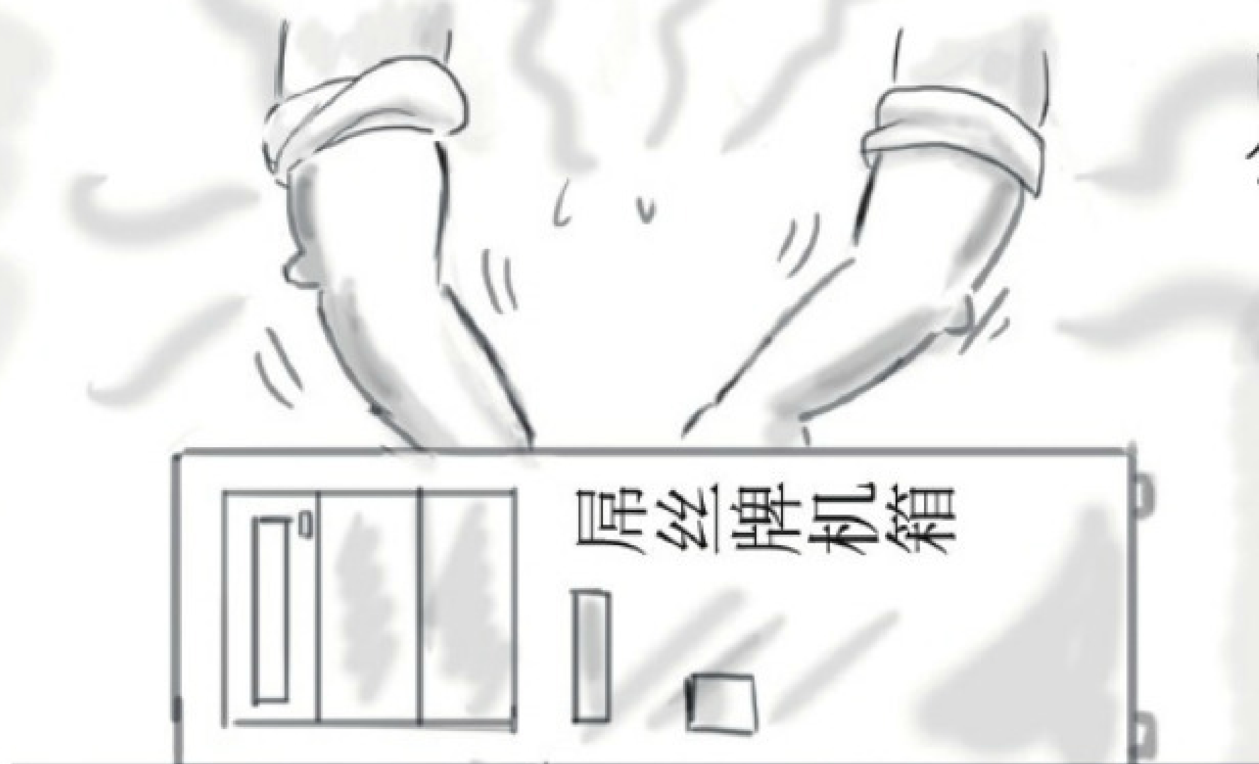
请登录腾讯和新浪微博，搜索#大软话题#参与讨论。大软话题，每周更新！

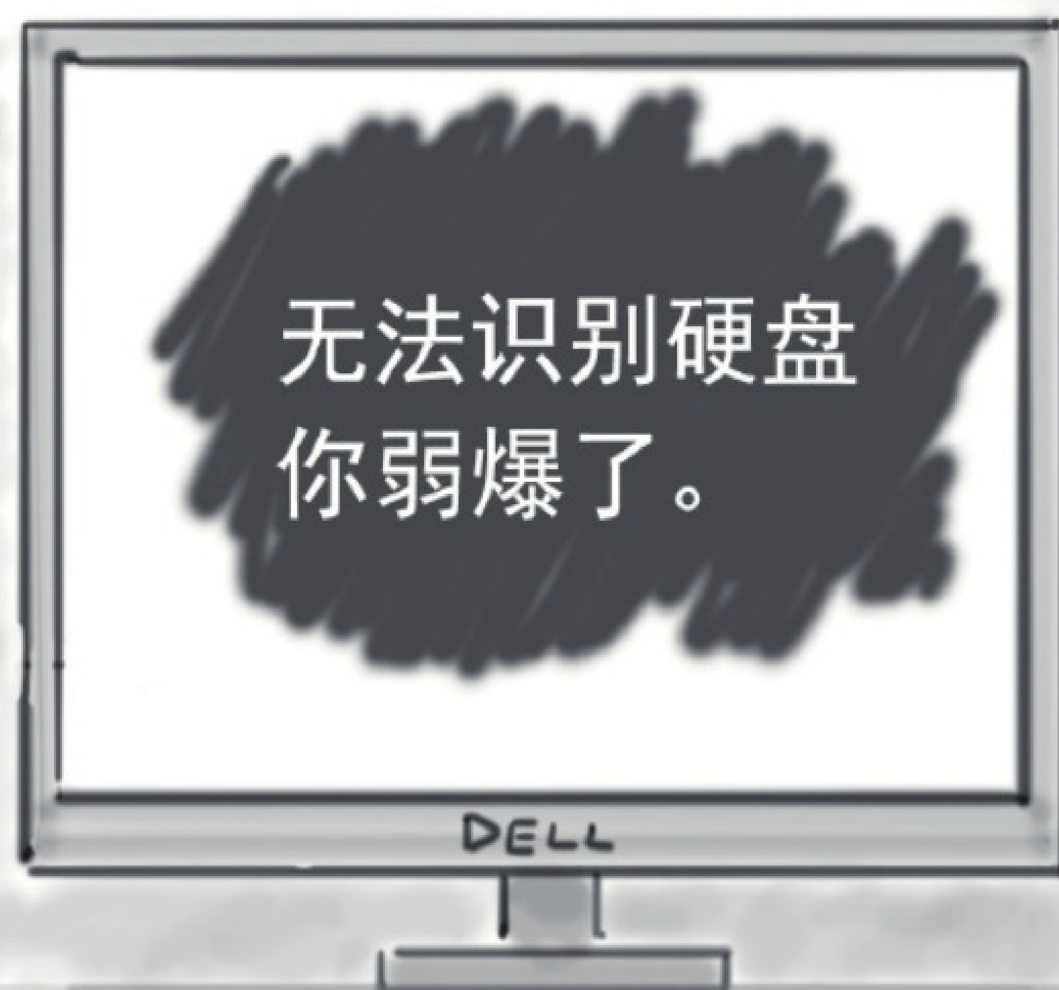
镁光牌SSD，上等！





自力更生，从此改变开机速度全国倒数的命运！









■编辑部的故事之松鼠病装系统 ■作者：CaesarZX

人再囧途之泰囧
Lost in Thailand

在我写下这些文字时，“泰囧”在国内的票房已经超过12亿元，直逼《阿凡达》创下的13.9亿元的票房纪录。对此，各界的反应是有喜有忧的。喜的是国产电影也能如此强势，忧的是这个汇集了有史以来最高人气的国产电影，恰恰是不那么“上等”的三俗喜剧片。在这个大前提下，“泰囧”不可避免地被过分解读了。



人们可以从这部电影身上受到很多“启发”。比如“泰囧”证明纯商业类型片堪当市场主力，而品牌化的系列电影非常有“钱景”；作为导演徐峥的处女作，这片子如此成功，不由得让人觉得，发掘与培养内地新导演是很有必要的；“泰囧”的制作成本只有3000万元，加上宣传费用也就不到6000万，证明合理的立项和周密的营销非常重要。当一件事物非常成功，人们可以找出很多成功理由。但笔者认为，一部电影能火到这个份上，后期基本就靠羊群效应带来的惯性了，而这种作用在国内，显得尤为明显。

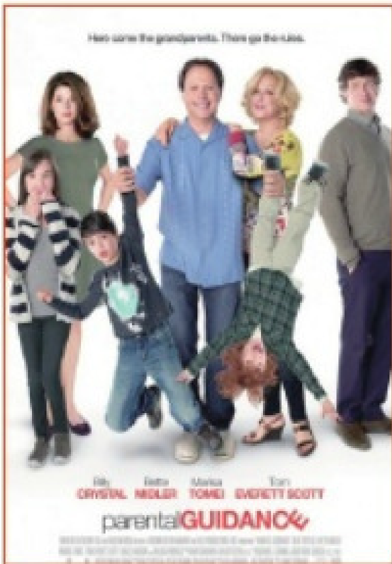
抛开商业上的成功，“泰囧”没什么文化内涵，也不代表行业顶尖水平，但它少了一些国产影片的做作说教，多了一些扎实稳健。完全忠于“喜剧”这一类型，用力集中，符合最广大群众的幽默及审美趣味。虽然一些笑料有点低级趣味，但对于喜剧来讲，这往往是最有效的方法，国外也经常这么干。只不过以高票房电影的标准来衡量，“泰囧”的笑料有些过分集中在王宝强所扮演角色的非正常人格上了，后期难免审美疲劳，缺乏可回味的空间。它与《疯狂的石头》最主要的差距在于，很多笑料是依托人物而不是依托于情节产生的。不过在这个市场，总归是观众的审美情趣说了算吧……



纠结之旅
The Guilt Trip

本片导演安妮·弗莱彻是这几年好莱坞走红的为数不多的女导演之一，她的处女作《舞出我人生》一鸣惊人，随后的《27套礼服》和《假结婚》更将她的导演事业推向巅峰。所以我们不难理解，她是如何将当红喜剧明星塞斯·罗根和影坛前辈芭芭拉·史翠珊拉来做《纠结之旅》的主演的。这两人年龄差距足足有40岁，他们如何上演母子戏，也是影片的一大看点。

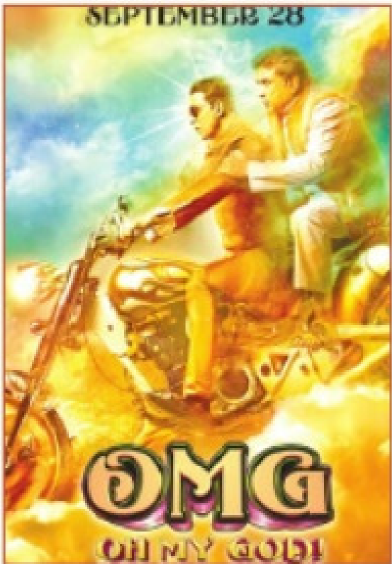
或许你像我一样，经常会觉得自己的母亲唠叨，感觉父母与自己有着难以跨越的代沟，那么这部电影或许会给你一些启发。影片在搞笑的同时也不忘记讲述母子关系的融合和变化——去和他们一起踏上旅途吧，与表面喧嚣，内心空虚的城市生活不同。在旅途上，我们每时每刻都需要依靠对方，能走进对方的内心世界，这足以消除那些微不足道的隔阂。



家长指导
Parental Guidance

有国内的统计显示，老一辈与年轻人在对下一代子女教育的观念上发生的冲突，是导致家庭不和的一大原因。特别是在当今的社会里，价值观正发生着剧烈的变化。《家长指导》告诉我们，家家有本难念的经，幸福各有不同，烦恼却大致是一样的。

在影片中，艾提夫妇在女儿的请求下，来到女儿家中担任起保姆的角色，帮助照顾孩子。虽然女儿已经以前给孩子提了醒，但是糗事还是一箩筐一箩筐地出现。艾提对付孩子的方法还停留在几十年前，即他教育自己女儿的方法。但是现在是21世纪，孩子们有自己的个性和问题——年老的艾提能搞定这3个孩子么？他能用自己和孩子的交流，让整个家庭的情感日益紧密么？对这3个孩子而言，究竟是好事还是坏事呢？



偶滴神啊
OMG: Oh My God!

影片讲述了一个古玩店主坎杰的故事。对于他来说，神灵和宗教无非就是个经商手段。他低价购进看起来年代久远的宗教神像，再以原价格的10倍卖出去。神对他来说，最重要的作用就是最大的赚钱招牌。

在某天热闹的祭祀仪式上，坎杰为了把参与活动的儿子揪回去，开了神的玩笑，被教派的头目警告会遭到神的报应。结果当天天气突然由晴转阴，引发了一场地震。其它店铺无一受损，唯有坎杰的店被震得面目全非。本以为投了保险可以挽回损失的坎杰被保险公司告知这属于不可抗力的天灾人祸，不在承保范围内。一无所有的坎杰一纸状书把神告上了法庭，一场看似离奇的官司就这样展开。搞笑的是，神灵本人似乎也对此事很感兴趣，他隐藏在人群中，来到了坎杰身边……

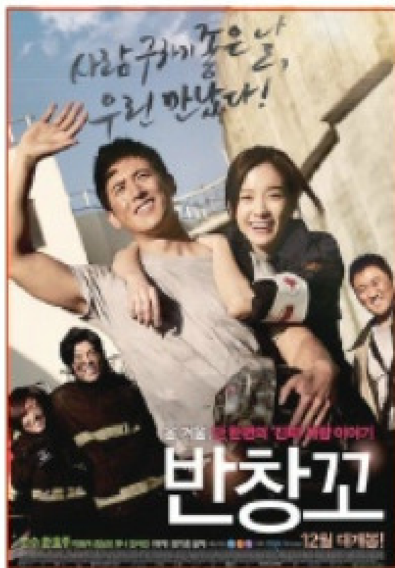
悲惨世界
Les Misérables

法国文豪维克多·雨果于1862年发表的《悲惨世界》，是19世纪最著名的长篇小说之一，在国内更是被收录到不少“中学生必读世界名著”里，可谓家喻户晓。小说主线围绕主人公冉阿让的赎罪历程，融合了法国的历史、政治、法律、宗教信仰等各方面内容。作为一部经典世界名著，《悲惨世界》曾被多次搬上过剧场和银幕。但最近的这部同名电影，要显得尤为特殊一些。



本片并非直接改编自小说原著，而是由1980年的法语版音乐剧改编而来。看上去改编音乐剧并不太难，因为音乐剧本身就有一套剧本，只需要找到合适的背景和演员就行了。然而在拍摄过程中，导演汤姆·霍伯却遭遇了一次前所未有的挑战。

在以往的歌舞电影中，歌舞片段的拍摄是分两个部分来做的。声音部分在录音棚里完成，输出音轨，作为声音素材；表演的部分则在片场完成，演员听着自己唱歌的素材，同步做出表演。因此影片中的演唱环节实质上是对口型的假唱。出于工作量和成本考虑，所有的歌舞片都是这么拍摄的。但是在这部电影中，录音是在片场同步进行的，直接取自演员在片场的歌声，然后在后期制作中为这些单独的演唱片段加入伴奏。具体做法就是汤姆·霍伯让每个演员都带上无线耳机，在远离拍摄现场的地方准备了一架钢琴，用琴声来辅助演员找准音调，这样就得到了一些纯净的独立唱段。在后期制作中，再进行重新编排和配乐。这是电影史上首次使用这样的方式拍摄整部电影，可以更为准确地捕捉到演员演唱时候的神情，完全不存在对口型的问题。为此，影片还安排了很多特写镜头来表现这种独特的质感。P



创可贴
Love 911

《建筑学概论》的高票房，让韩国电影人看到了本土纯爱片的复苏迹象。这种感人温馨的小格局故事有着别样的魅力，就如《创可贴》这样，讲述在不同领域遭受心灵创伤的男女相遇后，相互慰藉，并产生爱情的温暖故事。脉络看起来老套，但贵在细节到位。导演郑基勋的上一部作品是《爱子》，用细腻温情的手法刻画了一个母女情深的感人故事。

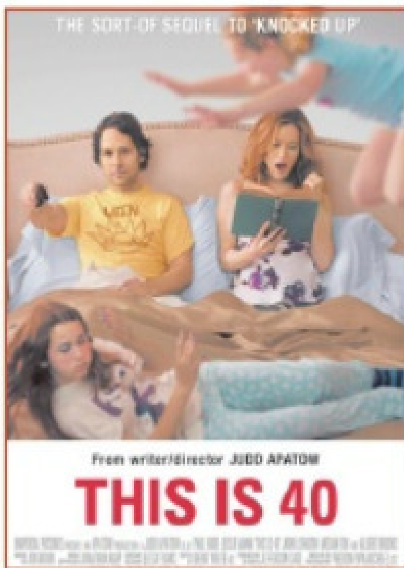
本片的男女主人公的职业分别设定为消防员和医生，都是拯救生命的天使角色。他们虽奋斗在不同的领域，却有着始终如一的不变信念——救人一命，胜造七级浮屠。他们珍视每一个生命，当他们目睹不可挽回的悲剧时，内心的煎熬难以名状，甚至是不为外人所理解的。所以，本片从另一个角度看，也可视作刻画这些职业心路历程的写真作。P



玉子集市
たまこまーけっと

坐落于某个小镇的兔子山商店街上，有个经营饼店的少女——北白川玉子。除了帮忙店里的事情，她亦跟学校的朋友小绿和神菜参与舞棒部活动。饼店对面的大路家是同一行业的竞争对手，两边的父亲经常因生意问题而争吵不休，然而大路家的儿子饼藏却是玉子的朋友。饼藏暗恋着玉子，尽管经常表现出好感，后者却一直没有发觉。单纯的玉子被大家围绕着，过着幸福的每一天。

除夕是玉子的生日，也是商店街年末最繁忙的时刻。庆祝仪式已是商店街上下的惯例，此前唯独饼藏因为种种原因，从来没送过玉子生日礼物。由于青涩的爱恋，饼藏今年突然变得干劲十足——“今年一定会送出礼物！”但就在这一天，商店街突然出现了一只会说人话的鸡，打乱了男孩与女孩之间的平静生活……P



四十而惑
This is 40

在观看本片之前，建议你先去看一下本片导演执导的《一夜大肚》，后者讲述了一个叫艾莉森的女人意外怀孕的故事。在故事中，艾莉森的姐姐叫做德比，她的姐夫叫做皮特，这两个人的性格南辕北辙，前者凶悍而富有侵略性，后者则温文儒雅到懦弱。《四十而惑》的主角，正是这对水火不相容的夫妻。导演贾德·阿帕图刚刚过了40岁，在本片中用敏锐的观察力表现出了中年人婚姻生活的水深火热。

在影片中，这对夫妇的生活渐渐遭遇种种暗礁，他们的资金链出了问题，父母逐渐变老，生活的激情早已不再。而他们的两个活宝女儿更是把家庭搞得鸡飞狗跳。在这种情况下，他们只有携起手来，忘记之前的种种不快，原谅之前的种种错误，修正自己的婚姻，改善家人之间的关系，才能继续把这段婚姻维持下去。P

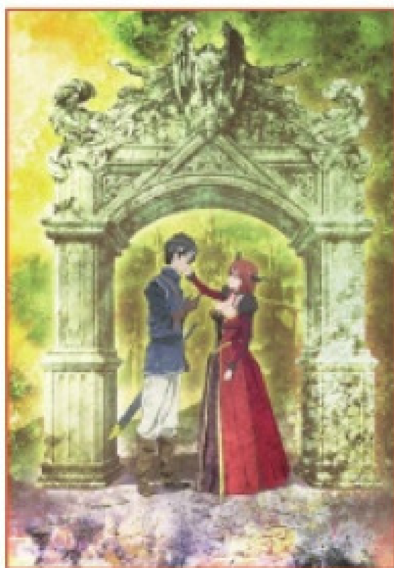
霍比特人——意外旅程
The Hobbit: An Unexpected Journey

作为酝酿已久的《魔戒》前传，《霍比特人》理所应当地受到了很高的关注度，毕竟大家已经等待了太久。可能在很多人眼里，彼得·杰克逊拍摄的“魔戒”三部曲获得了巨大成功，再出一部前传来进行世界的补完，也在情理之中。但事实上，《霍比特人》是货真价实的“前传”，这不仅因为本片的故事发生在《魔戒》开始前的60年，更重要的是，杰克逊为本片准备了18年，完全可以追溯到《魔戒》电影诞生之前。



《霍比特人》的诞生一波三折，在1995年，杰克逊原本想把本片当成一个三部曲的第一集，后两集才是由“魔戒”小说改编而来的影片。后来在电影公司、小说改编权以及资金、剧本的综合作用下，杰克逊不得不调整自己的计划，促成了我们最终看到的“魔戒”三部曲。影片成功后，杰克逊因为酬劳问题，把自己的老东家新线电影公司告上了法庭，同时招来另一位导演吉尔莫·德尔·托罗代他执导《霍比特人》。不料因为米高梅经济困难，影片迟迟不能开拍，德尔·托罗因此离去。直到2010年的11月，米高梅进入破产保护程序，《霍比特人》被出售给华纳公司。《霍比特人》才有了足够资金，进入了实质性的拍摄工作。

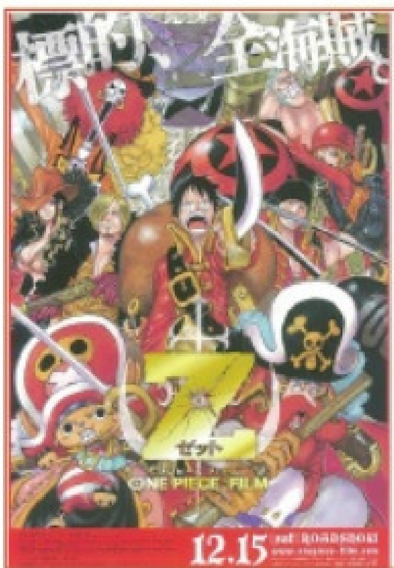
当年“魔戒”三部曲用精湛的CG技术，为我们呈现出了一个真实的中土世界，不少富有冲击力的镜头已经成为影史典范。时隔多年，《霍比特人》又为我们带来了新的拍摄技术。本片是影史上第一部用每秒48帧的新格式拍摄的影片。这一帧数是常规电影每秒24帧的两倍，能让画面看起来更为平滑流畅。我们有理由期待，本片会带来一场新的视觉盛宴。



魔王勇者
まおゆう魔王勇者

《魔王勇者》讲述了一个颇具颠覆性的故事。在一个人类与魔族持续征战的世界，某日，勇者闯入了魔王的城堡，为拯救人类世界向魔王发起挑战，但随之出现的“魔王”，却和人类女性极为相似。这位魔王并没有选择与勇者开战，而是希望勇者立下契约，成为她的同伴。面对一口回绝并要求决斗的勇者，魔王开始冷静地向勇者分析人类与魔族间的实际情形：当下社会秩序是依存于这场战争的，即便打倒魔王后，也无法解决这场战争的源头。

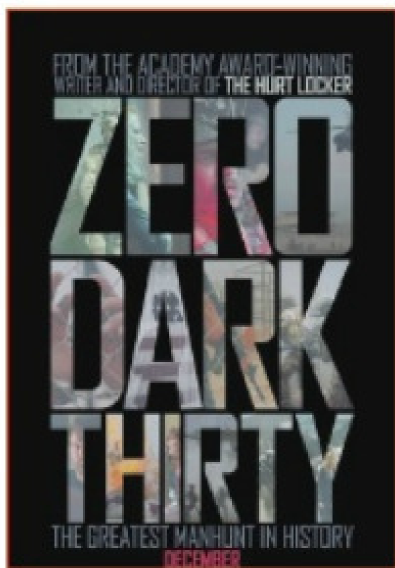
魔王本人希冀的是新的可能性——既不是战争结束后的悲惨结局，也不希望战争继续延续下去。勇者在明白魔王为何需要他的协助后，决定接受她的契约，帮助她完成心愿。于是，勇者和魔王隐藏了各自的真实身份，以一介剑士和一名学者的名义，开始了对这个世界的改革。



海贼王Z
One Piece Film Z

在《海贼王》漫画15周年之际，这个系列也迎来了第12部剧场版。同2009年的剧场版《强者世界》一样，这次漫画原作者尾田荣一郎也会担任综合制作人。本片背景设定在草帽海贼团结束了鱼人岛的冒险，突入“新世界”的这一时间段。此番他们将迎战发誓要歼灭全天下海贼的前海军大将Z。粉丝用热情的支持回报了这部原汁原味的剧场版。《海贼王Z》首映前两日的票房收入高达13.72亿日元，不仅打破了2012年《EVA Q》创下的周末票房纪录，也将独霸销售纪录榜首长达8年之久的《哈尔的移动城堡》拉下王座。

当年兼顾漫画和剧场版制作的尾田荣一郎不堪重负，曾经表示“不想再和剧场版发生太多纠葛了”。此番二度出山，全靠制片方三番五次诚恳的邀请。现在看来，制片方的这份努力是完全值得的。



猎杀本·拉登
Zero Dark Thirty

本片以纪实新闻的方式，讲述了2011年5月2日凌晨，一组美国海豹突击队成员在巴基斯坦射杀“基地”组织头目奥萨马·本·拉登的始末。影片的剧本由马克·鲍尔负责撰写，之前的《拆弹部队》就出自他之手。鲍尔不是一个单纯的编剧，而是一个曾在多家杂志社工作过的资深记者，善于挖掘新闻背后的故事。他找了很多五角大楼的高官，看到了很多机密的资料，然后在官方允许的条件下，把这些资料中的故事进行了一定的合理的改编。当然，影片中的所有故事和行动，都是有原型和事实依据的。

值得一提的是，在影片剧本筹备的过程中，鲍尔与导演都受到了五角大楼关于他们窃取本·拉登行动机密的指控，共和党还将他们当成奥巴马竞选连任的政治工具，但这一切并没有阻止本片的上映。

对车手而言，不断刷新速度极限是一种快感，而当这个过程被限制在屏幕之内时，这种快感就不足以致命。竞速之梦难以返照现实，车在道上走，就必须按着交通法规来，生命不能投币再来。文/湖南 Dawn



只要有抛射物，制作组就能思维发散地设计出五花八门的“丢沙包”小游戏，如《VR网球》、如《横冲直撞》

10 不系安全带

你的脑袋很硬？硬得过方向盘？硬得过挡风玻璃？硬得过前面100米那个水泥墩子？

对驾考考生而言，未系安全带就发车起步，是还未开始便已结束的战斗。系安全带，I believe I can fly，此处的Can译为“可能”。如《横行霸道Ⅳ》中，Nico的标准劫车流程是：拉开车门—拽下司机—钻进汽车—走你。发现漏掉哪步没？于是在警察的围追堵截下，经常上演“飞翔的俄国人”。在“横冲直撞”系列里，这个Can则要做“可以”理解，在“洋娃娃模式”中，驾驶员才是主角：驾驶座底的弹射装置能让可怜的车手跃出窗外，腾空而起，飞向天际。

9 闯红灯

12分，我就说这一句话。这可不是那个罚6分又罚不出来最后只能批评教育的交规。

因为我们都多少具备“等灯等灯”的自觉，交通信号灯才能发挥疏浚车流、减少事故、提高道路使用率的功能。然而，尤其是在开放性竞速游戏中，玩家才是世界的中心。如果不是公交司机（《公交车司机》），不是爱惜车辆的富二代（《试驾2》），也不是有跟踪任务在身（《黑手党2》），他们就必然是罔顾红绿灯的马路杀手。也只有作为移动障碍物的NPC车辆才会有板有眼地绿灯行红灯停。



竞速游戏玩得不错的玩家都难免自信心爆棚，不过德国汽车零件制造商Continental Tyres通过一项调查发现，这些玩家的实际驾驶技术其实更烂，手眼协调能力好不好还在其次，主要问题在于他们爱闯红灯……

8 引擎熄灭前下车

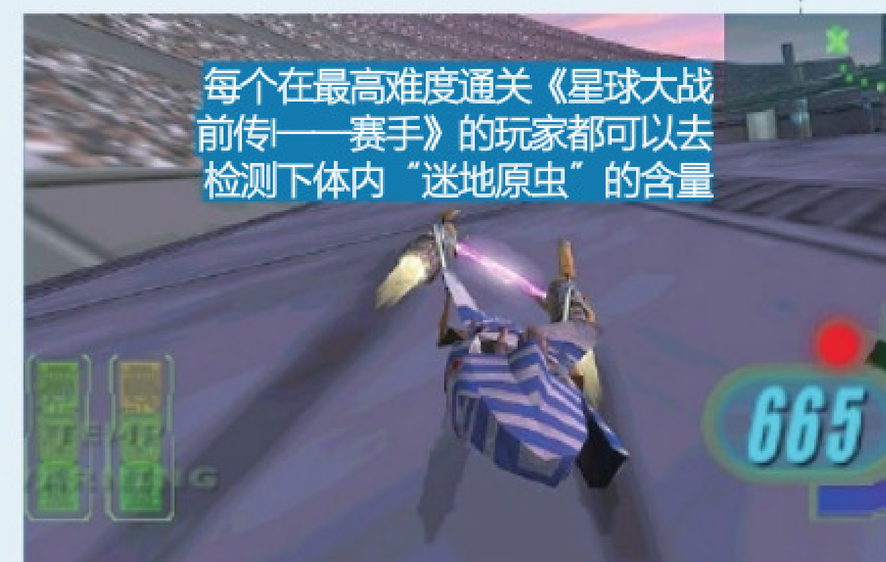
不说别的，你刚下车，车自己就跑了，说不定还划了一个大口子，找谁赔去？

真的猛士，从高速行进中的汽车跳上同向同速行驶的另一辆汽车都无所畏惧，这也是特工必备技能之一。在“正当防卫”系列中，特工Rico尚需借助抓钩才能跃上另一辆行驶中的载具，倒是《致命车手》中的特工Milo Burik、《睡狗》中的沈警官，都是能徒手飞身劫车的好汉，那砂锅大的拳头蕴藏着九牛二虎之力，能像铁钳一般牢牢抓住光滑的车皮，端的是神兵天降，手到擒来。



我是香港警察，因履行职责需要，需要紧急征用市民的车辆，希望予以配合！呜哇！

7 超速行驶



每个在最高难度通关《星球大战前传Ⅰ——赛手》的玩家都可以去检测下体内“迷地原虫”的含量

开那么快你头不晕啊？你开着不晕，我看着还晕呢！刚才那是啥声音？好像是超速摄像头？

无责任超速是竞速游戏的主要魅力，没有一款竞速游戏会对超速行为进行惩罚，呼啸尾随的警车则更添刺激。当玩家们回到现实，恐怕会有一种淡淡的失落：“最近不知道为什么，开车的时候看东西好像越来越慢。”觉得在《火爆狂飙》中赛车都慢的玩家，可以进阶尝试下“零式赛车”系列、《星球大战前传Ⅰ——赛手》这类飞行器竞速游戏，不可思议的转弯性能和极限速度、较为开阔的场地，使得玩家将注意力集中到保持极速上来。的确，现实中陆地最快时速的保持者就是一枚装了轮子的火箭——来自英国的“血猎犬”号超音速车（Bloodhound SSC）已冲破了时速1000英里的大关。谁能驾驭这头狂奔的野兽？恐怕也只有公交车师傅了。


在游戏中，重力可以克服，赛道也不仅仅局限于地面

6

违反禁令标志

牌子竖在那里是让人违反的？当然不是，它们是用来遵守的，记住这一点，反正罚的不是我的分。

在电影《车手》中，即将退休的警察卢峰说：“车坏了可以再修，人没了就什么都没了。”在血气方刚的车手们看来，这其实是保守懦弱的表现，哪怕倒在热爱的赛道上，也不也是“除安然老死以外最好、最英雄的一种牺牲方式”呀。

在游戏《Fuel》的背景设定中，全球化石燃料枯竭，人们开始以赛车来决定能源归属，或许是比打仗更低碳环保。赛手们驾驶着各式车辆在广袤的荒原上竞速，横穿暴风雨、沙尘暴、龙卷风等极端恶劣天气，而在《摩托风暴——启示录》中，不要命的赛手还要躲避倾覆的大厦、倒塌的水塔、空中解体的客机等等。世界末日都无法阻挡他们飙车，又何况区区禁令标志和交通管制呢？P



你可以在秋名山上“得儿飘~得儿飘~得意地飘~”但在现实中，既要不损失动量，又要找一个完美的入弯角度，你必须“心算过人”

5

非法漂移

你家不是开豆腐店的，就算是，按你那个送法，你的屁股早就被老爸打成八瓣了。

漂移其实是炫技，观赏性强于实用性，在一般城市硬地上，漂移过弯的速度甚至比普通过弯还慢，而在追求速度至上的场地赛事上，还是抓地跑法过弯最快，当然只有如A1、F1、F3这样的方程式赛车才具备能使出这招的抓地力。不过在Codemasters制作的“尘埃”（DiRT）、“超级房车赛”（Race Driver GRID）系列等竞速游戏中，制作组就通过物理参数的细微优化，如提高轮胎打滑极限、提高打滑时方向盘与刹车的响应灵敏度等，让漂移变得易上手难精通，在拟真与娱乐间取得了平衡。



但在现实世界当中，漂移既伤车又伤路面，还涉嫌到了非法飙车，它既不是普通过弯，显然也不是文艺过弯，那它是什么呢？P

非法改装车辆

不不，先生，蝙蝠车是不能上路的，不行，套个能变形的壳也不行。

美国汽车改装文化源起二战时期，战争结束后，老兵们开着为作战需要而改装的车辆荣归故里，那些本分的乡亲父老哪见过这种个性张扬的座驾，便纷纷效仿，改装之风于是盛行。改装路线花开两头，一是“性能流”，一是“个性流”，“个性流”下还有一种“屌丝流”的分支：换车标、轮胎标志、方向盘标志，打磨细节，大多用来唬人。

发达国家已形成管理规范的汽车改装产业，但在国内，根据修订后的《机动车登记规定》，以上基本属于非法改装范畴。不行，连换个轮胎轮毂都不行，就不要想着再往爱车上加挂火力系统了。P





在《超级房车赛》里，车辆的胎压悬挂什么的都能调，但在网络游戏里，首先考虑改装的是极具个性化的车架

3 肇事逃逸

不要在现实中从事你在这个游戏里看到的所有事情，我们是有责任感的好公民。

艺高人胆大，力求完美的那些玩家们绝不会超车基本靠撞、过弯基本靠墙，磕磕碰碰，留下一地烂摊子不是光彩的战绩。像在“极品飞车”系列和“火爆狂飙”系列里，为补充UG2氮气或增加经验值，游戏鼓励玩家做出各种危险动作，如持续高速逆向行驶、闪避车辆、从两辆车之间穿过、借助坡道飞跃街区以躲避追捕，可谓富贵险中求。

若是实力差距或心理阴暗，更多的是事故频发的拆迁型玩家。对于前者，哪怕越过终点线的定格画面上是一架破铜烂铁，他们会说伤痕才是男子汉的勋章。至于后者，正如《燃烧战车》里Mr. Grimm所说：“它们的毁灭就是我的创举（Their destruction is my creation.）”在他们的思维里，根本不存在所谓造成交通事故后逃逸，他们是为非作歹后扬长而去。



禁令就是用来违反的，持续逆向行驶增加助燃剂的设定是竞速游戏的标配

1 危害公共安全

从理论上说，我们在赛车游戏里做的所有的事情，好像都够喝上好几壶了。

近几月来，美国发生多起校园枪击事件，电子游戏又被推上风口浪尖，不但有老牌反游戏参议员再次以此为理由要求加大对游戏的管理力度，连美国国家枪支管理协会都横插一脚，认为这种事不是枪的错。

但《华盛顿邮报》调查多国的游戏市场后发现，游戏消费和枪击案并无直接关联，游戏消费的增长反而使犯罪有些微的下降，2003年希腊全面禁止电子游戏的法案反倒还助长了社会的不安定，最后不但欧盟法庭介入，还被本国法院裁定违宪。

因而，我们要在此感谢电脑游戏，穿越分隔带在高速公路上逆向行驶，在盘山公路上把其他车辆顶下山崖，在暴雨或大雾天气猛踩油门，在拥堵的城市道路上竞逐，撞翻侧边的汽车，撞向慌乱的人群，是游戏让这些反社会的危险行为没有造成血肉之躯的无辜牺牲，同时也满足了这些玩家泄愤减压的需求。作为成熟的玩家，请务必辨清游戏与现实的界限，能正确地预估自己行为的后果，祝各位驾考顺利。



我们有免于恐惧的自由，也就必须牢记道德的准绳。若是把开车撒野的坏习惯带进现实，你能保证你永远不会扮演路人的角色吗？

2 扔东西



“路怒”一族最想要的，恐怕就是能吹飞同行者的金刚罩

悟空，跟你说了不要乱扔东西，会砸到花花草草，就算不会砸到花花草草也会砸到……啊！

《道路交通安全违法行为处理告知单》：车辆牌号：（因属场地车，车管所不予挂牌落籍）；车辆颜色：红蓝，车前身有红色“M”标志；车辆类型：卡丁车；车主姓名：马里奥；违法时间：X年X月X日X时X分；违法地点：XX路（该路段为城市道路，非比赛路段）。

该机动车在上述时间、地点高速行进时蓄意冲撞其他车辆，并向其投掷香蕉皮、红龟壳、绿龟壳、炸弹、章鱼等易燃易爆危险物品，致使其他车辆出现侧滑、侧翻、变小、驾驶员视线受阻、被强行吊起放回前面的街口等险情，并酿成多起事故，已严重违反《道路交通安全法》，且属于非法驾驶，请于15日内持本告知单来我大队接受处理。

大众软件旬刊
2013年02月中
总第430期



主管单位中国科学技术协会
主办单位中国科学技术情报学会
编辑出版大众软件杂志社
名誉社长高庆生
社长宋振峰
总编宋振峰

执行主编王晨
编辑部谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥
范锴 黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑彧 陈子赟
本期责编吴昊
电话010-88118588-1200
传真010-88135597
新闻热线010-88118588-1250
通信地址北京市100143信箱103分箱
邮政编码100143

广告部高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电话010-68271996、68272656
传真010-88135597
读者俱乐部010-88135623

发行部陈志刚（主任） 韩灵合
电话010-88135613
传真010-88135614

平面设计林静 韩沂杏 陶蕊 平龙飞 汤瑛 张子祚
印刷北京盛通印刷股份有限公司
刊号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号082-726
国内发行北京报刊发行局
订阅全国各地邮局
广告许可证京海工商广字第8068号

出版日期2013年2月8日
定价人民币10.00元

兴趣和吃饭

挖老鼠digmouse@popsoft.com.cn

你可能想不到，我已经两个多星期没有玩游戏了，个中原因有出片写稿的忙碌，有Xbox 360被人借走不还的无奈，最重要的，大概是我开始渐渐地改变游戏在我生活中的位置。

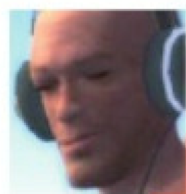
从小学的时候通过小霸王接触游戏，中学开始接触电脑，大学之后走进游戏行业，游戏已经伴随了我长达13年的人生，虽然比不上老骨灰，似乎也可以腆着脸说自己是老玩家了。当游戏正式成为一种事业之后，如同“兴趣不能当饭吃”这句话所言，单纯的玩游戏并不能真正地给你带来名望和事业，即便在外人看来“以游戏为生”的电子竞技选手，也需要不断地进行思考、回顾，通过锻炼这样游戏之外的手段来维持自己的身体状态（这一点在本期极限竞技的文章中也有所反映）。和任何一种娱乐方式一样，作为工作与事业的游戏，是完全不一样的两种东西。

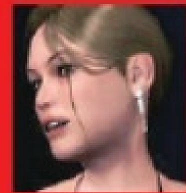
这一期的专题说的是开车，我们策划这个专题的起因是一位自告奋勇的好汉一定要为Criterion Games写一部简史，所以你们就看到了飞速发展的游戏业的另一个侧影。不火热也不寂寞的RAC游戏如何发展下去，会更快餐化，还是更细分？我们希望专题的文字能引起大家的思考……

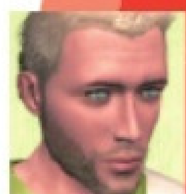
最后提醒大家，本期杂志上市时正逢春节，在拜个早年的同时，还要再次提醒大家：开车不喝酒，酒后不开车，别忘了，今年可有新交规哦。

请登录大软地盘（http://www.popsoft.com.cn/bbs/）及新浪和腾讯微博大众软件果然棒（@popsoft）与我们互动！

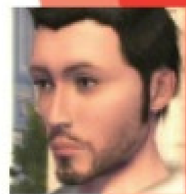
最后是责编大家谈环节……


蓝星：听说现在驾考已经超越人类智商，幸亏大爷我已经事先考过了……


浮云：你们聊着，我去处理一个小事故，喂？是保险公司吗？我车又被刮了……


梅林粉杖：我必须说蓝星老爷虽然已经考过了，但是考了什么也快忘光了……


Oracle：还是玩赛车游戏绿色安全环保，2048分辨率全触控哟！


digmouse：没错，浮云这个开豪车制造雾霾的家伙，还是拉出去砍了吧……

2013年《大众软件》征订开始了！

《大众软件》旬刊，分为上、中、下3期，每月1、8、16日面向全国发行
单期定价10元，其中上、下刊每期优惠价7元，中旬刊每期10元



订阅方法

1.到当地邮局汇款

收款人：大众软件杂志社　**收款人地址：**北京市100143信箱103分箱　**邮编：**100143　**汇款金额：**XXX元

请注意：XXX元=订阅期数×订阅数量×每期单价，如订阅一年中旬刊1份，汇款金额为：12×1×10=120元（不包括挂号费，如需挂号邮寄需在此基础上另附费用，详情见下文）。

汇款单附言请写明订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2.接受来社订阅

杂志社地址：北京市海淀区阜石路68号院（阜石路阜玉路口向西1000米路南）

乘车路线：645路沙石路口东下车，路南向东200米即到。370、564、981路砂石路口下车，红绿灯右转200米即到。

联系人：陈小姐　**联系电话：**010-88135623 88118588-8000

邮寄方式

本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元；中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。





邮发代号：082-726
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN





邮发代号：82-726

定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN